Digitized by the Internet Archive
in 2018 with funding from
Getty Research Institute

https://archive.org/details/trattatoelementa00enri

TRATTATO ELEMENTARE

DI

SCHERMA

TRATTATO ELEMENTARE

TEORICO-PRATICO

DI SCHERMA

OPERA ORIGINALE

DI CESARE ENRICHETTI

MAESTRO-CAPO E DIRETTORE DI SCHERMA

ALLA SCUOLA CENTRALE DI PARMA

PARMA, 1871

Dalla Tipografia editrice di Pietro Grazioli

St. S. Lucia n.° 15. St. all' Università n.° 13.

Proprietà Letteraria.

Al Maggior Generale

CERROTI Ingegnere FILIPPO

MEMBRO DEL COMITATO DEL GENIO MILITARE

Grande Ufficiale della Corona d' Italia, Comm. dei SS. Maurizio e Lazzaro

DEPUTATO AL PARLAMENTO

L' accoglienza che presso non pochi ha trovato il sistema da me seguito nell' insegnamento della scherma, mi ha incoraggiato a vincere quella ritrosìa che per tant' anni mi ha fatto astenere dal pubblicare per le stampe una teorica relativa agli esercizii di scherma colla spada. Ed ora, non però senza incertezza, presento agli amanti di tanto nobile esercizio il mio povero lavoro, frutto sì della lunga mia esperienza, che del molto amore in esso da me posto.

Scopo precipuo di questo mio ardimento, sarebbe il desiderio di rendere facile lo studio della scherma, e coll' invogliarne la gioventù, concorrere anch' io al risveglio dell' amore per le armi.

Sarò io tanto fortunato da riescirvi?....

A rendere minore la mia trepidanza, io intanto m' appoggierò al forte auspicio di un Chiarissimo Nome, valentissimo nel maneggio delle armi, e pregando la S. V. Ill. a permettere che io a Lei dedichi il presente volume (1), *oltre al guadagnargli quel valore, che altrimenti per sè avuto non avrebbe, vorrei che Ella vedesse anche in questa mia dedica un tributo della gratitudine che a Lei mi lega.*

Da Parma 5 Ottobre 1871.

Devotissimo Servitore
CESARE ENRICHETTI.

(1) Con cortese lettera delli 10 corrente la dedica veniva gentilmente accettata.

Prefazione

Ora che volgono propizii i tempi per addestrarsi nella nobile carriera delle armi; ora che il nostro Governo, conosciuto il bisogno, per guarentigia di libertà, di avere una gioventù, che alla vigoria della mente, unisca la gagliardìa del corpo, apre stabilimenti in cui precipuo studio è quello del maneggio delle armi, ho creduto cosa necessaria e di grande utilità dare alla luce un **Trattato di Scherma**, della regina delle armi, dir voglio la spada.

Dell' utilità o dei vantaggi che apporta la scherma, rendendo vigoroso il corpo e più ardita la gioventù, qui non farò cenno, avendo ciò ampiamente sviluppato in appositi capitoli del presente Trattato. dirò solo che in certe circostanze della vita umana necessarissima è la conoscenza del maneggio delle armi.

Infatti si vuol chiamare *avanzo di barbarie* il duello; e siccome questa frase è stata emessa da uomini oltre ogni dire rispettabili; ma che dediti a miti studi rifuggono tutto ciò che sa d'armi, così la maggior parte della gente la ripete e senza bene sviscerare la cosa, si sentono sciorinare le teorie le più umanitarie; ma poi all' atto pratico noi vediamo essere fatto segno al disprezzo comune colui, che sfidato ricusa di battersi sotto il mendace pretesto di non sconfessare le teorie suespresse, ma in realtà per isfuggire le penose conseguenze a cui lo obbligherebbe la ignoranza sul maneggio delle armi.

Anch' io sono d' avviso che per futili cose, come il più delle volte succede, non solo non convenga ma sia da barbaro e da selvaggio scendere sul terreno; ma se uno è crudelmente e mortalmente offeso in quanto ha di più caro, nel proprio onore, dovrà pacificamente rimettersi alla decisione del così detti *Giurì d' onore?* È mai possibile che possa transigere con chi lo disonorò? Non lo ritengo; perchè a tanto lo spinge il vivo interesse di vendicare l' onta patita, che anelerà incessantemente di dar morte all' oltraggiatore, questa sola reputando degna pena per chi osò lanciargli il vituperevole insulto. Ma dovrà forse

per vendicare l' offesa appiattarsi, attendere come un vile assassino il nemico e colpirlo?

No, perchè in tal modo incontrerebbe la vergogna ed il biasimo universale; ma deve alla piena luce del giorno di fronte a' testimoni, a petto a petto col nemico e ad armi uguali vendicare il proprio onore offeso.

Ciò certamente non potrebbe fare colui, che inesperto fosse nel maneggio delle armi; gli sarebbe forza perciò o rendersi assassino, o di subire in pace l' onta ricevuta, poichè vi hanno offese tali cui nè tribunali nè *Giurì d' onore* ponno riparare.

Da ciò si vede che se la scherma, apportasse, anche solamente e semplicemente questi vantaggi sarebbe necessarissima. È perciò che io confido ottenere dai miei lettori un benigno compatimento, se ardisco proporre questa nobile arte al loro studio.

PARTE I.ª

Vantaggi della scherma sugli altri esercizii ginnastici.

Tutti gli esercizii ginnastici, servono a sviluppare la forza muscolare ed a rendere agile e vigoroso il corpo; ma a parer mio primeggia su tutti quelli l'esercizio della scherma. Infatti osservando il ballo, si vede che questo esercizio, utilissimo e necessario anch'esso alla educazione giovanile, serve solamente a dare la grazia del portamento e tutto al più a rendere vigorose le membra inferiori; desso inoltre è un ornamento peculiare della gioventù, poichè noi vediamo essere oltre ogni dire ridicoli coloro che contando più primavere, cercano inebriarsi ancora nei vorticosi giri del waltzer mentre sono sempre degni d'ammirazione e venerandi coloro, che sebbene carchi dal peso degli anni esercitandosi sempre nella scherma dimostrano, che in loro non si spense la giovanile vigoria allorchè brandiscono un'arme, ed una luminosa prova l'abbiamo in Bartolomeo Bertolini Cavaliere della Legion d'Onore e maestro di scherma, che contando oltre un secolo d'età diede pochi anni or sono in Milano un'acca-

demia di scherma, per il che fu di stupore a tutti il vedere tanta agilità unita a tanta vecchiezza.

Inoltre il ballo studiato nel senso igienico riesce dannoso all' umano organismo, poichè si esercita in luoghi chiusi ove si respira un' aria mefitica per la riunione di molte persone, e per la quantità dei lumi che ornano le sale da ballo; riesce ancora dannoso perchè lo si fa in ore destinate di riposo al corpo, e pei movimenti non regolari a cui si costringe incessantemente il corpo nella pratica esecuzione.

La ginnastica propriamente detta, è anch' essa necessarissima alla gioventù poichè la rende forte e robusta, e la eccita alle più ardite imprese; di ciò ne abbiamo chiari esempi nelle storie greche e romane ma quest' esercizio sviluppa solamente in modo materiale il corpo, non influisce per nulla sulla parte intellettuale; inoltre coloro, che abusano di tale esercizio vanno soggetti a gravi pericoli ed a serie malattie.

La scherma invece nessun inconveniente, presenta; e mirabilmente serve allo sviluppo di tutte le parti del nostro Corpo imperciocchè nello schermire tutte le membra vengono messe in equa attività e l'ufficio dell' occhio è per così esprimermi eminentemente tenuto attivo dalla necessità d' invigilare le minacce del ferro nemico per additarci a convenientemente

parare; serve ancora la scherma ad accrescere il nostro coraggio *(per la fiducia nella propria abilità)* e finalmente ed in modo oltre ogni dire ammirabile serve allo sviluppo della mente, poichè un bravo e vero schermitore all' esercizio del corpo unisce quello dell' intelletto per poter indovinare i colpi dell' avversario ed ingannarlo contemporaneamente; e questo fatto lo dimostrano chiaramente e Darwin nella zoonomia, e Platone e Rousseau, i quali asseriscano:

» C' est un erreur bien pitoyable d' immaginer
» que l' éxercice du corps nuise aux operationes de
» l' ésprit, comme si ces deux actions ne devaient pas
» marcher de concert, et que l' une ne dût pas tou-
» jours diriger l' autre ». (Emile liv. 2).

Di più Blasco Florio su tal proposito scrive:

» Quei movimenti e contensioni del corpo, che
» in azione mettono le facoltà mentali, sviluppano,
» rinforzano, consolidano, insomma perfezionano le
» stesse. Se accade nella scherma di punta e pro-
» priamente nel di lei assalto, che è costituito di
» varie azioni complicate ed improvvisate, che col
» prevedere, col cambiare, col vedere le proprie in-
» tenzioni e conoscere quelle dell' avversario, il cor-
» po, la mente tanto ne vengono efficacemente, ve-
» locemente e variamente posti in azione non potrei
» conchiudere ch' essa scherma rende al nostro spi-
» rito altrettanti servigi e lo educa in quella guisa

» istessa che il nostro corpo?... Ed in vero in nes-
» sun fatto dell' uomo come nello schermire è tanto
» necessaria l' attenzione, la previdenza..... »

La scherma poi serve a rendere prudenti poichè un onest' uomo esperto nel maneggio delle armi non può e non deve cercare le occasioni per rendere palese questa sua abilità poichè acquisterebbe subito la taccia di accattabrighe, il che a creder mio non è un bel titolo.

Infine non ultimo a ricordarsi questo vantaggio importantissimo che, cioè nella dura necessità di sostener un duello, la scherma ci istruisce nella difesa della persona additandoci come rintuzzare i colpi micidiali dell' avversario, e c' insegna a misurare i colpi per renderli di maggiori o minori conseguenze.

Per questi vantaggi e per altri *(che la ristrettezza dell' opera non mi permette di accennare)* io credo che la scherma debbasi considerare la regina dei ginnastici esercizii.

Fisiologia ed igiene della scherma.

Quale impiego di forza muscolare sia necessario nella scherma. — Effetti che essa produce sull' organismo. — Regole igieniche relative alla medesima.

Comincia l'esercizio della scherma quando impugnata l' arme l'individuo prende la posizione che chiamasi *in-guardia*. Le estremità inferiori piegate si allar-

gano per lunghezza eguale a due volte quella del piede, il peso del corpo gravita sopra di esse egualmente; le braccia sono sollevate. Allora il corpo dell' uomo può considerarsi come disposto sopra tre linee verticali di cui l'una passa per il mezzo del capo e del busto, le altre due dal gomito scendono a piombo sul piede.

Questa posizione è per se sola molto affaticante. Infatti le estremità inferiori sono per natura conformate in modo, che l' uomo può sostenere a lungo la posizione ritta su due piedi, quasi senza concorso attivo di muscoli e senza soverchia fatica. Ma se le estremità inferiori invece di essere distese sono piegate, allora soggiacciono a grave sforzo; tutto il lavoro di reggere il corpo è affidato ai muscoli estensori delle medesime. Questi muscoli devono mantenere entro certi limiti il piegamento articolare che tende ad accrescersi sotto il peso del tronco e delle estremità superiori. Soltanto la loro azione continua ed energica impedisce al corpo di soccombere ed accasciarsi. Vi ha lotta tra il peso del corpo che tende a serrare gli angoli fatti dalle articolazioni e le forze che tendono ad aprirli, vale a dire i muscoli estensori *(della coscia specialmente)*. Stando l' uomo in piedi vi è trasmissione diretta secondo la lunghezza dell' osso, del peso superiore all' osso inferiore; nella guardia invece è comunicato il peso, all' angolo aperto ed agisce come forza pie-

gante. Quindi la trasmissione del peso del tronco al suolo ha luogo coll' intermezzo di cordoni elastici come il peso di una carrozza coll' intermezzo delle molle. Ne avviene che la posizione *in-guardia* non può essere conservata lungamente; a capo di alcuni minuti anche i più forti sentano il bisogno di riavvicinare le gambe allargate, rialzarsi e riposare non fosse altro che per un solo istante.

Quando si tira la *stoccata* il corpo è gettato repentinamente allo innanzi; la estremità inferiore sinistra distesa, il braccio dell' istesso lato si abbassa lungo il tronco; la coscia destra maggiormente piegata, il tronco inclinato allo innanzi, il braccio destro prosteso col pugno all' altezza della fronte, spinge la spada nel petto dell' avversario. Questa posizione detta anche *spaccata* o *partire a fondo* è ancora più affaticante dell' altra; le condizioni d' equilibrio sono più difficili a mantenersi. Il *cartoccio* e lo *sbasso* richiedono sempre maggior fatica, perchè le inclinazioni del tronco allo innanzi e il piegamento delle articolazioni è più grande.

La scherma è un continuo passare dalla posizione di *in-guardia* a quella della *stoccata*. Se si aggiungano i passi, i salti avanti, indietro, e di lato, il leggiero voltarsi del busto per schivare i colpi o menarli, si avranno tutti i movimenti che le estremità inferiori ed il tronco eseguiscono.

Per quello che riguarda le estremità superiori,

la sinistra non serve che di bilanciere; eseguisce dei movimenti di elevazione e di abbassamento nella sua totalità, ed altri più limitati di estensione o di flessione nell' articolazione del gomito. Più grande fatica sopporta la destra; essa leggermente piegata, regge l' arme e nel tirare la stoccata si distende con forza. I muscoli dell' avambraccio collo stringere saldamente l' impugnatura, coll' imprimere i movimenti di supinazione e di pronazione (tanto frequenti nella scherma) col muovere che fanno la mano in ogni senso (*estensione, flessione, abduzione e adduzione*) prendono nella scherma la parte più attiva e principale. La testa partecipa ai movimenti in atteggiamenti varii. L' occhio è di continuo teso sull' aversario, spiando ogni suo moto per pigliare il giusto tempo di muovere all' offesa e difesa.

Dalla testa alle piante adunque, dai minuti muscoli dell' occhio alle cospicue masse carnose della coscia, tutto il sistema muscolare volontario è in azione nella scherma. Ciò spiega il grande dispendio di forze che cagiona questo esercizio; nessun altro più di questo richiede forza, vivacità e precisione negli atti muscolari.

È duopo tenere conto ancora del concorso delle facoltà intellettuali. La scherma è continuo esercizio della mente. L' attenzione dev' essere sempre sveglia a sorvegliare e indovinare i moti dell' avversario: il

pensiero pronto, istantaneo nel decidere ed eseguire; pensare e fare quì vogliono essere un sol lampo. Ma conviene accoppiare la prudenza alla risolutezza ed all' ardire. Fu detto alquanto ampollosamente che una lezione di scherma è una lezione di filosofia; certo il braccio e l' intelletto concorrono a fare il perfetto schermitore.

Veniamo ora a discorrere brevemente degli effetti che la scherma produce sull' organismo.

L' esperienza e la ragione facilmente ci persuadono che essa è un esercizio violento. Produce adunque in *grado eminente* quegli effetti che conseguitano gli esercizii muscolari in genere. La respirazione e la circolazione del sangue si accelerano grandemente. Cresce la produzione del calore animale; aumenta la temperatura del corpo, misurata ad esempio sotto la lingua. Il sangue corre alla periferia; la pelle si arrossa e nello stesso tempo copresi di sudori per impedire il soverchio riscaldamento. Quando l' equilibrio fisiologico non sia perturbato e l' igiene non trasgredita, la elaborazione degli alimenti e la nutrizione ne ricevono vantaggi. L' appetito si fa vivo, la digestione facile, l' assimilazione abbondante.

Oltre questi effetti passeggieri e fugaci, la scherma continuata ne produce altri che perdurano e s' imprimano nell' organismo. Gli antichi medici la prescrivevano per far dimagrare; ed in vero non si vede

abile ed appassionato schermitore intorno alle cui membra cresca adipe soverchio. Coll' eccitare la funzione della respirazione favorisce lo sviluppo del petto e ne ingrandisce i diametri. Il sistema muscolare è favorito esso pure nella sua nutrizione; le membra si rivestono di muscoli agili e forti. Il portamento della persona acquista disinvoltura e fierezza che nasce dalla fiducia in sè.

Tuttociò fa della scherma un nobile esercizio e degno di essere prediletto dai militari. Cosa singolare! Addolcisce il carattere; seda, non eccita l' umore litigioso. È osservazione fatta che i duelli per lo più si combattono tra persone ignare o poco esperte di scherma.

L' igiene della scherma riguarda 1.° i locali, vale a dire la sala d' armi; 2.° le persone degli schermitori.

Nella sala d' armi conviene primieramente badare alla capacità ed alla ventilazione. L' uomo che respira in uno spazio confinato a capo di poco tempo ne altera l' aria, la quale non perde solo la proprietà di vivificare il sangue ma ancora diventa nociva, perchè le sostanze esalate dalla pelle e dal polmone con essa penetrano di nuovo nell' organismo. Respirare dell' aria confinata e corrotta è subire il peggiore degli avvelenamenti. Le alterazioni dell' aria in spazio chiuso si fanno tanto più presto quanto più ristretto è l' ambiente e grande il numero delle persone

che vi stanno dentro; inoltre quanto più attivo è l' esercizio muscolare a cui le persone stesse si danno. L' uomo che affatica le sue membra consuma molto più aria di quello che sta inerte. Da ciò risulta chiaramente quanto grande sia il consumo d' aria nelle sale di scherma; e da queste premesse l' igiene trae la conseguenza seguente: *la sala di scherma non è mai troppo vasta; quanto più essa è spaziosa tanto meglio è.*

Non di meno per quanto spaziosissima, l' aria che vi si contiene sarà dopo un certo tempo corrotta se non si provvede con una buona ventilazione al suo rinnovamento. Nella stagione calda aprendo due finestre poste di riscontro si stabilisce la più facile e la migliore di tutte le ventilazioni; vi saranno così presso a poco le eccellenti condizioni dell' esercizio all' aperto. Ma nell' inverno è forza procurare in altro modo il rinnovamento e la purezza dell' atmosfera.

Questo in parte si fa spontaneamente a traverso alle fessure delle porte e delle finestre, essendo la temperatura esterna più bassa dell' interna. Ma non basta, conviene aiutare sia coll' accendere un caminetto, sia col tenere alle invetriate delle finestre quelle rotelline di latta giranti che aspirano l' aria e la versano al di fuori. Il camino nelle sale di scherma è riguardato generalmente con orrore e sbandito. Io non sono di questo avviso. Vorrei che vi fosse non perchè lo schermitore si riscaldi, mol-

lezza indegna di lui, ma per uso di ventilatore. Qualunque sia il sistema di ventilazione preferito ed applicato poco monta; purchè senza produrre forti correnti d' aria fredda, l' atmosfera si rinnovi e si mantenga pura. Senza di ciò mancherà il primo alimento della vita, il primo fattore della salute; le malattie sovrastano ad abbrancare gl' imprevidenti od i trascurati. Non è niente di troppo pretendere che la ventilazione fornisca 40 metri cubi di aria per uomo e per ora passata nella sala d' armi.

La luce sia egualmente e copiosamente diffusa; meglio se viene da due lati opposti o scende dall' alto; che così a tutti i combattenti riesce eguale e nessuno ne ha la vista abbacinata.

La costruzione del pavimento della sala di scherma richiede la più grande cura. Il più delle volte esso è fatto in modo che contraddice apertamente alle regole igieniche. Perchè possa dirsi buono il pavimento deve adempiere a tre condizioni vale a dire essere sordo, non polveroso, elastico. Qui si presenta all' architetto un problema inverso a quello che deve risolvere nei teatri. La sala d' armi deve essere voltata per modo ed il pavimento così sordo da evitare il rumore che nasce battendo i piedi a terra quando si giuoca di scherma. Altrimenti il frastuono obbliga gli istruttori a vociferazioni stentoree ed affaticanti; rende difficile all' allievo sentire la voce che lo ammonisce, a tutti riesce molesto, assordante quasi ver-

tiginoso. In secondo luogo conviene che il pavimento sia fatto in modo e di materia tale da evitare, per quanto è possibile la polvere, nemica degli occhi e dei polmoni. Gli operai che lavorano in atmosfera polverosa; ad esempio i carbonai, gli scalpellini ecc. vanno soggetti a gravissime malattie polmonari (in forma di etisia) dovute all' accumulo della polvere nelle ultime diramazioni dei bronchi. Nella scherma è da schivare tanto più studiosamente che si levi polverio, sapendosi come la funzione del respiro sia eccitata. Le scopature diligentissime e le innaffiature, secondo che insegna il senso comune, serviranno allo stesso scopo. Per ultimo è bene che il pavimento della sala d' armi abbia una certa elasticità e cedevolezza affinchè le ripetute percosse dei piedi non si riverberino in modo dannoso sulla persona. Per adempiere a queste condizioni si usa in alcuni luoghi un pavimento di asfalto; altri preferiscono fare l' impiantito di mattoni come all' ordinario e un tavolato di legno dove stanno gli schermitori; per ultimo vi è chi lo costituisce di tavole di legno connesse, alquanto sollevate dal suolo e riempendo il vano con sabbia. Non è ufficio dell' igienista decidere quale sia da preferirsi, ma se è sonoro, o polveroso o duro sarà da lui inesorabilmente e severamente condannato.

Per ciò che riguarda le persone, il loro vestito, le ore convenienti all' esercizio ecc. si applicano le stesse regole che per la ginnastica in generale. Un

avvertenza è d'uopo aggiungere. La scherma affatica e perciò sviluppa di preferenza il sistema muscolare della parte destra del corpo. In chi da lunghi anni vi si dedica non è raro trovare molto predominanti di volume i muscoli della spalla e della coscia destra specialmente. Ciò apparisce talvolta persino attraverso i vestiti e non è punto conforme a bellezza. Per conservare adunque l'armonia delle forme e non guastare la simmetrica regolarità del corpo sarà necessario fare alle armi quando colla mano destra e quando colla manca, ovvero sopperire con altri esercizii. La scherma di bastone che esercita ambe le braccia contemporaneamente, è per questo lato preferibile.

Ecco ora quello che l'igiene insegna relat mente agli attrezzi della scherma. Le maschere di spada devono ben ricoprire il volto, avere rete fitta, con spigolo sul dinnanzi perchè la punta dell'arme sfugga, non sfondi.

Ognuno deve avere il suo proprio guanto. Oltre il sentimento di avversione che ispira il vestire un sordido guanto di un altro, si corre pericolo di contrarre malattie contagiose come ad esempio la scabbia e l'erpete circinnato. Il guanto sia di buon cuoio imbottito al dorso ed ai diti indice e medio per difendere la mano dalle sferzate del fioretto avversario. I calli non si possono evitare; sono una necessità fisiologica. Non di meno perchè non si facciano eccessivi, deturpino la mano e siano di ostacolo

alla squisitezza del senso ed alla pieghevolezza dei movimenti, sarà bene mantenerli entro certi limiti. Perciò è da consigliare l' uso del sapone pomice *(sand soap)* che è fatto come gli altri saponi, più l' aggiunta di sabbia finissima. Così si possono ammorbidire ed attenuare i calli. Del resto i calli alle mani sono utili ed onorevoli; utili perchè difendono la pelle nei luoghi dove la pressione è più forte, onorevoli perchè sono le nobili cicatrici del lavoro. Il piastrone che copre il petto e lo ripara dalle stoccate sia imbottito di crine e non di stoppa.

Per ultimo si deve raccomandare la massima prudenza nell' uso delle armi. Parlando a militari che le hanno famigliari questo consiglio può parere superfluo. L' esperienza mi ha convinto del contrario. Ho veduto medicare alcune ferite avvenute per imprudenza, che solo per aiuto singolare della fortuna non lesero organi importanti e furono leggiere. Prendendo le necessarie precauzioni non si avranno a lamentare accidenti che talvolta furono spaventosi.

Conchiudo dicendo: che la scherma sebbene esercizio violento e non senza pericoli quando sia guidata da savie regole, non solo è innocua, ma vantaggiosissima alla salute. Uno dei piú distinti maestri italiani dei nostri tempi il Bertolini visse 105 anni; però difficilmente potrà raggiungere questa tarda età il maestro d' armi che trascura l' igiene.

Cenno sopra i più rinomati trattatisti di scherma.

La scherma, come lo si scorge dalle storie, era conosciuta sin dalla più remota antichità; e ciò lo attesta puranco il Tasso quando con tanta vivacità descrive i certami che avvenivano tra i *Crociati* ed i *Mussulmani;* pure credo che i primi trattati di scherma vedessero la luce nel quindicesimo secolo, e che i primi autori di questi fossero, come rilevo anche dal Bertelli, Carlo Saime, Pous di Perpignano e Pietro Della-Torres spagnuolo. Da Pietro Mancio maestro italiano furono nel 1509 stampati trattati di scherma. Francesco di cognome Romano, di nazione spagnuola nel 1532 ed Achille Marozzo resero ciascuno di pubblica ragione un trattato e quello del Marozzo fu ristampato poscia a Venezia nel 1568.

Camillo Agrippa diede alla luce nel 1536 un trattato di scherma, con teorie matematiche e così pure fecero Giacomo Descar, e Mainero alemanno nel 1568.

Giacomo Grassi di Modena stampò in Venezia nel 1570 un suo trattato col titolo: *Ragionamento intorno ad adoperare le armi così da difesa che da offesa.* Altri due trattati furono editi nel 1573 da Enrico di Sant-Didier gentiluomo provenzale, e nel 1573 da Giovanni Dell' Agoccia.

Angelo Viggiani dal Montone bolognese nel 1575 stampò in Venezia un trattato che fu poi ristampato a Bologna.

Nel 1582 Giacomo Sancies spagnuolo, nel 1600 Don Luigi Navares pure spagnuolo, nel 1601 Marco Docciolini Fiorentino, pubblicarono ognuno un trattato, e quest' ultimo dedicò il suo a Giovanni dei Medici.

Salvatore Fabbris maestro del re di Danimarca pubblicò pure precetti di scherma.

Nicoletti Giganti Veneziano scrisse due trattati di scherma, uno nel 1606 l' altro nel 1608.

Giovanni Fontani di Pisa stampò un' opera in cui tratta della spada sola, di spada e pugnale, di spada e rotella, di spada e targa, di spada e brocchiero, di spada e cappa, di pugnale solo, di pugnale contro la lancia e di pugnale contro la spada.

Nel 1610 Ridolfo Capoferro diede alla luce un trattato intitolato « *Il gran simulacro dell' arte della scherma* ».

Nel 1612 Antonio Marchini romano pubblicò un trattato e nel 1640 Francesco Alfieri, maestro dell' Accademia di Padova, un altro di spada, spadone, picca e bandiera.

Nel 1660 Alessandro Seneglio bolognese diede alla luce un compendio di precetti col titolo: *Vero maneggio della spada* e lo dedicò a Ferdinando d' Austria.

Nello stesso anno Francesco Mattei Napoletano trattò della seherma, e nel 1670 Giuseppe Morsicati Pallavicini napoletano compose un libro intitolato: *La scherma illustrata.*

Di poi Francesco Marcelli dedicava un suo trattato a S. R. M. Cristina Alessandra regina di Svezia il quale trattato fu stampato in Roma nel 1686 e nel medesimo anno in Parigi ne fu pure stampato uno col titolo: *Le Maître d' armes, ou l' exercice de l' épée seule dans sa perfection, dedié à Monseigneur le Duc de Bourgogne par le Sieur de Liancour*.

D' Angelo di Livorno che fu tenuto in Francia in conto del più valente schermitore scrisse un trattato in Londra nel 1763. D' Angelo andò a stabilirs i a Londra nel 1755 essendo stato ricercato dalla corte d' Inghilterra, e gli fu subito dato il grado di capitano direttore ed istruttore dell' Esercito, morì co grado di maggiore nel 1802.

Nel 1766 venne pubbllcato un trattato del maestro Danet di Parigi; nel 1771 Oliver allievo dell' Accademia reale di Parigi ne pubblicò un altro a Londra; ne pubblicò pur uno Nicola Demense.

Videro poi la luce nel 1786 un' enciclopedia metodica, e nel 1801 la teoria applicata all' arte militare del cittadino Beltrano Michele Micheli fiorentino che scrisse un suo trattato nel 1798.

Nel 1800 fu edito in Bologna da Paolo Bertelli un trattato e nel 1818 il barone Rossaroll Scorza nè stampò un altro in Napoli sulla spadaccia (o spada larga).

Il Cavalier Chatlain scrisse un suo *Traitè d' èscrime à pied et à cheval* nel 1818 ed un altro nello stesso anno lo scrisse La Boesiere.

Andrebbe troppo in lungo questa enumerazione, se tutti volessi citare i maestri che hanno scritto intorno a qaesta nobile arte e perciò mi restringo solo a citare i maestri più moderni.

Nel 1825 L. F. Lafaugeri pnbblicò in Parigi il *Traitè de l' art de faire des armes.*

Nel 1828 il Florio diede alla stampa in Catania un libretto col titolo: *Discorso sull' antichità della scherma.*

Nel 1836 De-Bast pubblicò all' Aia il *Manuel d' èscrime.*

Nel 1837 Michele Gambogi ne scrisse un altro in Milano.

Nel 1842 stampò pure un trattato Bartolomeo Bertolini Cav. della Legion d' onore.

Finalmente fu dato alla luce in Firenze nel 1847 il rinomato trattato di scherma del valentissimo Alberto Marchionni Maggiore dello Stato Maggiore delle Piazze, presentemente professore di scherma, a cui mi faccio un pregio di tributare tutti quegli elogi che son dovuti a sì eccellente professore sia di pratica, come di teorica.

Fra tutti questi trattati quelli che mi sembrano superare gli altri in merito sono quello del sullodato Alberto Marchionni e quello di Grisetti Pietro e Rossaroll (1).

(1) Una parola d' encomio però devesi tributare ai nobili cittadini di Napoli e di Palermo che diedero maestri i quali illustrarono la nostra bell' arte e che sempre hanno destreggiato ed inculcato l' amore alla gioventù pel maneggio delle armi.

Ho creduto utile di fare cenno dei trattatisti di scherma allo scopo di offrire agli studiosi di quest' arte il mezzo di approfondirsi consultando i medesimi nei possibili loro bisogni.

Della spada.

Si distinguono nella spada due parti principali che sono: la lama e la guardia, queste poi subiscono delle secondarie divisioni.

La lama propriamente detta è quella parte di spada, che serve a ferire e nello stesso tempo a parare i colpi che su noi vibra l' avversario.

Varie conformazioni hanno le lame a seconda delle fabbriche in cui sono fatte; ma per lo più hanno una figura di un lungo angolo molto acuto avente due tagli o fili.

Ardua cosa sarebbe il voler con precisione determinare la lunghezza delle spade, variando questa seconda dei varii sistemi di scherma. La scuola napoletana e siciliana fa uso di lame lunghe non meno di quattro palmi mentre i seguaci della scuola Francese, stringèndo come, fanno molte volte, la misura, roteando la lama con molta velocità e celerità di pugno, desiderano lame, che non eccedano i tre palmi.

Ma il battersi con armi di disuguali lunghezze potrà farsi nelle sale di scherma, e non mai nei duelli, per cui sarà duopo dare alle lame una giusta

lunghezza, cioè una media tra la napoletana e la Francese.

Varia pure la lunghezza delle lame e ve ne sono di due qualità, cioè di filo e di mezzo filo. Diconsi di filo quelle lame che hanno due tagli nel loro doppio-forte e sono generalmente della larghezza di 0.^{m} 015 di mezzo filo sono le lame che hanno il filo tutto da una parte mentre dall' altra l' hanno solo fino ad un terzo, la larghezza è di circa 0.^{m} 020.

Qui sarà bene dire qualche cosa sulla tempra della lama, poichè quando uno conosce la tempra della propria spada si posa sicuro su di essa, e non teme che al primo scontro gli venga spezzata rimanendo in tal modo disarmato.

La lama deve essere di un acciaio finissimo non crudo ma deve essere flessibile al punto che piegandola forma un bell' arco, la curva deve farsi dal doppio-debole ad un terzo della lama, che dicesi *sterzone* e appena la si lascia libera all' estremità deve ritornare alla primitiva forma inoltre deve resistere ai colpi vibrati con una certa violenza.

Una lama avrà una buona tempra 1.° quando il colore è chiaro e non plumbeo. 2.° Quando sostenuta con un filo, e percossa da un ferro qualunque, dà un suono argentino. 3.° Quando non si lascia facilmente intaccare dalla lima.

Questi sono i segni principali che provano la bontà della tempra delle lame. Ve ne sono poi altri secondarii che sono la scannellatura molto marcata;

lettere e segni incisi nel loro forte che provano la loro bontà dalle fabbriche più o meno rinomate da cui esse provengono.

Tra le fabbriche che diedero e danno lame migliori e che sopratutto si distinsero sono le seguenti: in Spagna le fabbriche di Tommaso Ajala di Sebastiano Ernandez detta fabbrica delle tre campane o dei Cristi, di Francesco Ruez, di Pietro Del-Monte Sghagun Elvicio, di Crocifierro d' Alemagna, di Lodovico Ernandez a di Crivellese Cagno.

In Germania le fabbriche di Solingen; in Francia quella di S. Etienne; in Inghilterra quella di Birmingham.

Anche in Italia vi furono fabbriche buonissime, come quelle della Lupa d' oro e della Lupa d' argento: ora sono acreditate alcune fabbriche di Milano e di Brescia.

Delle qualità che deve avere un giovine per ottenere il brevetto di maestro di scherma.

Chiunqne aspira ad ottenere il brevetto da *Prevò* o Maestro di scherma, è necessario che dia un saggio della sua abilità nel maneggio delle armi davanti ad un consenso di dotti in tali materie e questa prova deve estendersi non solo nella parte pratica, ma anche nella teorica non potendosi ottenere il brevetto se non superando con esito felice le prove, con-

viene inoltre che l'aspirante a tale grado sia di specchiata moralità, dovendo assumere molte volte l'insegnamento della scherma nei collegi, ove sono giovanetti di tenera età, oppure in case private. Su tali dati parlano ampiamente nei loro trattati i professori Bertell nel capo secondo, Giovanni dell' Agoccia nel libro primo e l'insigne Marchionni nel § 1.° che cito qui testualmente con piacere.

« Per dirsi veramente maestro in quest' arte è « necessario che l' aspirante abbia le seguenti pre- « rogative; che sia civile nel trattare che abbia » sufficiente istruzione letteraria, che abbia una co- « municativa concisa e chiara, che unisca alla pratica « la teorica, che abbia destrezza e velocità di corpo « e di mano, che sia bastantemente forte nell' assal- « to, che persuada col fatto ciò che insegna, che sia « di sana morale ed infine che sia intelligente, per « sapere adattare la lezione alle qualità morali e « fisiche dell' allievo ».

A quanto dice il summentovato Professore Marchionni ci piace d' aggiungere, conviene ad un maestro di scherma di non essere un attaccabrighe, nè un presuntuoso e molto meno un ciarlatano, ma deve invece essere ornato di squisita educazione, deve essere sommamente delicato nel trattare i fratelli d' armi, e così i maestri riusciranno ad innalzare di bel nuovo quest' arte che nel secolo XVI veniva premiata da Enrico III re di Francia col diploma di nobiltà; il che faceva pure Luigi XIV il quale con-

cedeva ai valenti maestri, che contavano venti anni di insegnamento i diplomi suddetti trasmessibili ai discendenti.

Anche in Ispagna l' acquisto di brevetto di maestro era subordinato alla prova d' incontestata abilità ed era tenuto nella stima universale chiunque conseguiva il meritato diploma.

Nel nostro paese sventuratamente in nessun conto erano tenuti i professori di sì nobile arte, ma non si manca ora di far plauso a S. E. il Ministro della Guerra Bertolè-Viale Maggior Generale, il quale prese l' iniziativa di tale insegnamento, ordinando con decreto la formazione delle Scuole Magistrali di scherma per Sott' ufficiali, i quali vogliansi esaminare e brevettare da una Commissione governativa, unico spediente per giungere facilmente al desiderato scopo di avere buoni maestri sia per l' abilità che per la morale; togliendo così alla gioventù il pericolo di essere tradita nei suoi nobili propositi circa l' istruzione dei non pochi facinorosi che di maestro non hanno salvato neppure il nome.

Tornando al mio ragionamento conchiudo che chiunque voglia essere un buon maestro di scherma deve essere dotato delle seguenti prerogative:

1.° Moralità di condotta.

2.° Modi civili per poter dignitosamente conversare coi suoi discepoli.

3.° Una sufficiente istruzione letteraria, possibilmente accompagnata da una qualche nozione di ana-

tomia per la scelta dei movimenti più adatti alla pratica esecuzione di quest' arte.

4.° Una buona comunicativa, per essere ben compreso dagli Allievi.

5.° Destrezza.

Avvertimento ai Maestri.

1.° Quando ad un maestro viene presentato un giovine da istruire, la prima cosa che deve fare si è di attentamente osservare le qualità fisiche dell' individuo, cioè, se sia alto, basso o di media statura, ed a seconda di quelle applicare il metodo più conveniente d' insegnamento. Se è d' alta statura gli si darà una lezione a suo vantaggio inculcandogli cioè di tenersi sempre in giusta misura coll' avversario; di promuovere meno che sia possibile le azioni d' attacco, tornandogli di somma utilità l' arrestare con tempi l' avversario, il quale per la supposta deficienza di misura non lo può colpire; se all' opposto l' allievo è di media o piccola statura, sarà conveniente che gli si insegni ad aggredire pel primo ed a star molto sulla parata, affinchè non vada soggetto ai colpi di tempo, necessitandogli altresì moltissimo di guadagnare misura nel parare per mettersi in grado di colpire.

2.° Conviene inoltre che il maestro osservi il temperamento che predomina nell' individuo presentatogli, e deve ai diversi temperamenti adottare di-

versa lezione: per esempio frenerà il furioso col tirargli sovente dei colpi di tempo e d' arresto; istruirá bene il flemmatico, che è un buonissimo carattere per la scherma, poichè pondera ciò che fa negli attacchi, nei tempi, nelle parate e risposte: scuoterà il timido, con una vivace ed energica lezione e così via via.

3.° Conviene porre l' allievo bene in guardia e con posa elegante, e d' istruirlo a ben tirare *a fondo*, essendo questa la base fondamentale della scherma. Grado grado e lentamente lo si avanzerà nelle lezioni, ma convien fare in modo che prima sia ben fondato nei principii.

4.° Il maestro non dovrà mai maltrattare l' allievo, ma deve correggerlo con buone maniere e con dignità qualora commettesse qualche sbaglio.

5.° Darà inoltre a questo minor confidenza possibile, per potergli comandare e per essere rispettato.

6.° Quando ad un maestro si presentasse uno schermitore d' altra scuola per prendere lezione, sarà utile, per guadagnarsi la stima del medesimo, mostrargli al primo esperimento la propria superiorità come assaltante; ma ciò si deve fare nel modo più cortese, e persuaderlo della eccellenza del proprio metodo d' insegnamento.

Operando in tal modo, lo schermitore riconoscendo la superiorità del maestro, volentieri ne accetterà le correzioni. Se poi il maestro vorrà acquistar fama di profondo teorico, dovrà con esattezza sciogliere tutte quelle questioni di scherma, che gli fos-

sero presentate, con parole chiare e concise e non dovrà mai perdersi in giri di parole, ma andare direttamente al fine.

Della Sala di scherma.

Dicesi Sala di scherma quel luogo in cui il maestro dá le lezioni.

Questa sala deve essere conveniente e comoda, e possibilmente nelle vicinanze del centro della città ed al piano terreno, per evitare i reclami degli inquilini pel rumore cagionato dagli schermitori.

Conviene che sia di giusta ampiezza, e non difetti di luce, coll' avvertenza però di avere le finestre dalle parti laterali, affinchè la luce non offenda la vista ai tiratori. Sarà bene che attiguo alla sala vi sia una camera che possa servire da spogliatoio.

È necessario che la sala sia munita di uno o più tavolati di legno della larghezza di metri 1. 17 Cm. e della lunghezza possibilmente della sala.

Questi tavolati sono vantaggiosi primieramente perchè mantengono il piede dello schermitore meglio in linea, secondariamente il corpo non soffre battendo continuamente il piede sul legno, poichè questo per la sua elasticità attutisce i colpi.

Sarà conveniente che la sala sia ornata con una certa quale semplice eleganza, massime colla simmetria dei palchetti sostenenti le armi che formeranno gruppi a guisa di trofei, coll' appendere ai mu-

ri i diplomi e le onorificenze ricevute, dandovi maggior decoro con qualche ritratto di alcuni dei più celebri maestri.

Avvertimenti alla gioventù.

Nell' Italia nostra, nella terra classica delle arti e delle scienze, innumerevoli progressi si sono fatti, e quasi quasi siamo oramai all' apogeo della perfezione: ma sventuratamente non altrettanto può dirsi della più nobile fra le arti, dir voglio della scherma, nella quale siamo molto degeneri dagli avi nostri. Ma di chi la colpa?

Della gioventù forse? Mai no! Sibbene dei tiranni che con mano di ferro hanno tenuto per tanto tempo soggetta l' Italia, impedendo alla robusta e vigorosa gioventù di dedicarsi alle armi, per cui questa era costretta a darsi anche contro sua voglia a molti giuochi e vili effeminatezze. Quel tempo ora non è più; ora che libere aure spirano intorno a noi ora che retti da un governo libero, che fa ogni possa per riporre in onore la scherma, è ormai tempo che la gioventù, che seppe con nobile slancio di entusiasmo, sebbene poco avvezza alle armi, scacciare secolari ed agguerriti nemici, si dedichi con perseveranza al maneggio delle armi, poichè sarà così sempre pronta a difendere questa terra non ha guari risorta per opera sua, e acquistare quel primato che nelle armi tenne per tanto tempo l'Italia nostra.

L' esercitarsi nelle armi oltre all' essere di grande incremento alla vigoria del corpo, serve anche nel caso di uno scontro, ad aver fidanza nella propria valentia per difenderne il corpo, e perciò con più coraggio e sangue freddo si va sul terreno mentre quelli che non conoscono tale esercizio sfidati che siano, per non ricevere la taccia di vili vanno in fretta ed in furia da un qualche maestro perchè loro insegni qualche movimento e trovansi di poi di fronte ad un avversario, che forse essendo nelle armi esercitato può al primo colpo disarmarli e ferirli.

A tutti coloro cui punge desìo di dedicarsi allo schermire, oltre una buona disposizione fisica, è necessario il possesso di due doti, senza le quali è impossibile diventare buono schermitore; sono desse costanza e buona volontà.

Quando taluno crede di possedere tali doti deve porsi subito sotto la direzione di un maestro il quale alla fama di valente schermitore, unisca il pregio d' intemerati costumi, e di specchiata onestà. Fatta che abbia la scelta del maestro, deve riporre in lui la sua fiducia, attendere diligentemente alla sue parole, eseguire con precisione quei movimenti che gli vengono comandati, insomma obbedire, stimare ed onorare in tutto e per tutto il maestro.

Quando il maestro conoscendo l' abilità dell' allievo, lo inviterà a giuocare con altro schermitore, non dovrà mai rifiutarsi, primieramente perchè se è il maestro che lo invita a fare ciò è segno che è

capace, oltre a sostenere gli assalti, di poterne anche uscire vittorioso: ed inoltre giuocando con varie persone si acquistano necessariamente buone cognizioni su i varii modi intimi di giuocare di scherma.

Norme che debbono seguire gli schermitori a seconda del proprio temperamento e delle fisiche disposizioni.

In quattro principali vanno distinte le complessioni o temperamenti umani, che sono dati dalla prevalenza di un umore sull' organismo, e i nomi specifici di questi temperamenti sono: 1.° il sanguigno; 2.° il collerico; 3.° il flemmatico; 4.° il melanconico, ed a seconda di questi diversi temperamenti, dovranno variare i modi dello schermire.

Dovendo dunque il flemmatico giuocare col furioso o collerico, è necessario che conservi sempre il proprio carattere, e conoscendo di non poter parare i colpi, che in furia gli vibra l' avversario, dovrà giuocare sempre di seconda intenzione, tenendo sempre la spada in linea nel di lui petto affine di ridurlo a deviare la sua lama dalla linea di offesa e fare in modo che non possa mai trovare il proprio ferro, tirandogli sempre cavazioni o botte dritte, ed interrompendolo sempre nelle sue finte con parate di contro ed anche rompendo indietro; così facendo il furioso avanzando precipitosamente, verrà di per se stesso ad essere colpito di tempo o di controtempo.

Se poi il flemmatico è un buon schermitore, non dovrà che parare rompendo sempre indietro, al punto di stancare l' avversario, nel qual momento lo dovrà aggredire con celerità facendo finta per colpirlo, tenendosi sempre coperto.

A sua volta il furioso attaccherà sempre il flemmatico con delle finte così dette d' indagine, affine di scoprire se ha l' abitudine di parare semplice o composto o se si lascia sopraffare dal timore, oppure se aspetta di colpire in tempo o di seconda intenzione, nei quali casi il furioso dovrà agire nel modo seguente: nel primo caso, cioè se è paratore, dovrà ingannarlo con le finte che l' arte insegna; nel secondo, cioè se trova uno che indietreggi troppo per timore, attaccarlo con furia e non desistere fino a che non l' abbia ferito; e nel terzo avanzare con delle finte d' indagine, onde farlo risolvere a tirare il tempo per colpirlo di parata e risposta o di controtempo.

Porto ora il caso che uno degli schermitori sia più alto dell' altro, se vuol conservare il vantaggio naturale che ha sul piccolo, il primo sia un buon paratore ed un forte tempista, per cogliere sempre di tempo l' avversario ogni qualvolta questi avanza, cercando di conservare il più che sia possibile la misura. Quello poi che è di piccola statura conviene che anch' esso sia buon paratore, e che tutte le volte che para cerchi di guadagnare terreno, stringendo di tanto la misura finchè possa colpire.

Non tanto facilmente si può decidere e con precisione determinare quale dei due, piccolo o alto abbia vantaggio, poichè se ambedue sono ugualmente esperti in tutti quei mezzi che l' arte insegna per soppraffarsi l' un l' altro, la vittoria sarà dubbia, e non sarà che il grande studio ed il colpo d' occhio che potranno far riuscire vittorioso uno degli schermitori. Però materialmente parlando un alto avrà un vantaggio sul piccolo giacchè sebbene questi sia naturalmente più agile, bisogna che incontri più fatica e difficoltà per stringere la misura onde colpire l' avversario, e di ciò ben si mostrava istrutto il Tasso, quando descriveva il duello tra Argante e Tancredi, con quei versi:

» E di corpo Tancredi agile e sciolto, etc. »

» . . . . . .

Se poi tra due schermitori uno è di complessione gracile e l' altro nerboruto, sebbene quest' ultimo come all' atto pratico si vede, sia più forte, pure è più tardi nei movimenti, epperciò il gracile essendo più agile, ma più debole, deve fare in modo di non lasciare mai che la spada nemica colga la propria, vibrando sempre all' avversario colpi di tempo, e siccome non potrà a lungo sostenere la fatica, fa d' uopo di attaccare con agili e brevi assalti, altrimenti il forte trovandosi sempre fresco ed instancabile col tempo riuscirebbe a sopraffarlo.

Modo di difendersi più facilmente dai così detti forconatori.

Avendo il così detto forconatore un giuoco senza alcuna regola dell' arte, poichè tutte le volte che vibra il colpo ritira il pugno indietro facendo fare una direzione alla lama del fioretto dal basso all' alto dando il colpo, questo nell' arte si ritiene per un massimo difetto, ma pure non ostante è necessario un contro giuoco al medesimo, pel quale sarebbe da preferirsi la guardia di seconda o mezzocerchio, perchè in tali posizioni si ricorre più presto ad incontrare il ferro nemico essendo chè il forconatore, come si è già detto, dirige la sua lama dal basso in alto, e così gli si sconcerta il suo giuoco. Trovato che sia il ferro nemico gli si dovrà immediatamente rispondere con una azione semplice onde evitare che possa di bel nuovo vibrare altri simili colpi.

Delle accademie di scherma e norme a seguirsi nel darle.

Antichissima è la parola *Accademia* (1) e serve per indicare una riunione in cui varii professori espongono le loro teorie in materia d' arte o di scienza ed è perciò anche nomata accademia di scherma,

(1) Questa parola è tratta dal nome di quel Greco Accademo, che prestava i proprii giardini a Platone, ed ivi questo filosofo insegnava agli innumerevoli suoi discepoli.

quella in cui un professore di quell' arte fa mostra della propria valentìa.

Utilissime sono le accademie di scherma tanto pei maestri che per gli allievi, poichè dovendo costoro esporsi al pubblico, ne viene in certo modo eccitato l' amor proprio, e affine di mostrare la loro bravura, con più studio ed attenzione si danno all' esercizio della scherma. Utilissima poi riesce al maestro, poichè tutti i progressi mostrati dagli allievi ridondano a suo onore.

Sarà bene che queste accademie siano date non solamente in quella città in cui dimora il maestro, ma questi deve intraprendere appositi viaggi, affine di mostrare nelle altre città la propria bravura, tanto come istruttore che come schermitore.

Ora brevemente darò alcune norme, alle quali sarà bene si attenga colui che avrà intenzioni di dare tali accademie.

Deve in primo luogo essere in istato di sostenere il decoro dell' arte tanto moralmente che fisicamente epperciò alla propria abilità deve congiungere sufficienti mezzi per non essere a carico di nessuno e lasciare ovunque la fama di civile ed oltre ogni dire di onesta persona.

Arrivato che sia nella città in cui vuole dare un' accademia, sarà bene si porti dal più accreditato maestro di quella, e mostrandogli qualche lettera di raccomandazione di cui dev' essere munito, unitamen-

te al proprio diploma lo pregherà di volerlo coadiuvare all' accademia che sta per dare. Quando il professore locale si presti a coadiuvare il maestro straniero dovrà assisterlo in tutto e per tutto facendogli fare conoscenza, e presentandolo ai principali maestri e dilettanti della città somministrandogli un locale idoneo a dare l' accademia ed in difetto offrirgli anche la propria sala. Si presterà inoltre per ottenergli il permesso dall' autorità locale così pel libero trattenimento come per l' autorizzazione di render noto al pubblico mediante affissi, l' ora, il luogo dell' accademia ed il numero degli assalti che avranno luogo nella stessa.

Il maestro che dà accademia non ponga in dimenticanza sopratutto di fare invito personalmeute a tutti i maestri e migliori dilettanti locali, perchè oltre all' onore che ne ridonda all' invitante per quest' atto cortese egli si vedrà con gentile premura coadiuvato dai medesimi per rendere più splendida l' accademia.

Per l' ordine interno dell' accademia sarà bene attenersi alle seguenti regole:

1.° Si dovrà eleggere un presidente esperto in tale arte, affinchè possa decidere bene le questioni che possono insorgere.

2.° Dovrà il presidente prima di aprire l' accademia formare un programma in iscritto (per propria norma) degli assalti che sono stati combinati, avvertendo di ordinarli in modo, secondo il numero

degli assaltanti, che siano alternati fra sciabola e spada per dare maggiore varietà al geniale trattenimento.

3.° Il presidente osserverà attentamente che nei fioretti non manchi il bottone e sia sempre coperto; curerà che gli schermitori si presentino ben coperti, cioè con giacca di pelle di daino, muniti di un goletto pure di pelle, per guarentire la gola, di guanti di pelle con crespino, e con la maschera in buon stato.

4.° Dovrà situare i due assaltanti in modo che nessuno sia dalla troppo viva luce offeso, poichè se ciò fosse, ne verrebbe svantaggio a chi venisse collocato di fronte alla stessa.

5.° All' incominciare dell' accademia dovrà il presidente presentarsi al pubblico tenendo il fioretto in mano; con questo salutare l' assemblea e portarsi al centro del luogo in cui si faranno gli assalti, per meglio decidere delle questioni che potessero sorgere. Sarà bene che al suo fianco abbia un servo portante due fioretti o sciabole, per servirsene in caso di rottura delle armi dei due schermitori; si presenteranno poscia coloro che debbono fare il primo assalto; saluteranno anch' essi, ma prima di mettersi in guardia il presidente dovrà di nuovo osservare se i fioretti sono muniti di bottoni e che gli assaltanti siano ben coperti colla maschera al viso.

6.° Il presidente non permetterà che l' assalto oltrepassi gli otto o dieci minuti al più, poichè pro-

lungandosi più oltre riuscirebbe troppo faticoso agli assaltanti e conseguentemente meno dilettevole agli spettatori.

7.° Dovrà osservare attentamente chi sia il primo toccato, onde poter con esattezza e precisione determinarlo.

8.° Nel caso che l' assalto principiasse con troppo impeto, e, caso raro, scorgesse qualche animositá fra gli assaltanti dovrà il presidente farlo immediatamente cessare, ordinando di fare l' ultimo colpo onde evitare così tutti gli inconvenienti che potrebbero sorgere.

9.° Quando uno dei due rimane colpito, la delicatezza vuole che lo si accusi; ma dato il caso che il colpito o non se ne accorgesse, o per furberia tacesse sarà obbligo del presidente di manifestarlo indicando il luogo ove fu colpito.

10.° Terminato che sia il tempo destinato per l' assalto, il presidente avvertirà gli schermitori colle seguenti parole: facciano la bella, il che significa prendere l' ultima posta in guardia. Terminato così l' assalto, e fatto il saluto, gli schermitori si ritireranno accompagnati dal presidente il quale presenterà poscia quelli del secondo assalto, e così via via fino al fine, che sarà a voce annunciato dal presidente quando però negli affissi non fosse stato indicato il numero preciso degli assalti.

Definizioni dei termini teorici e frasi usate nella scherma.

A

Azione è un vocabolo che in ischerma significa il complesso di un' operazione sia questa d' offesa che di difesa.

Aggredire dicesi di chi per il primo promuove un' azione di offesa.

Attaccare si usa per indicare quel movimento che fa lo schermitore quando devia dalla linea direttrice il ferro dell' avversario, guadagnandone i gradi nello scopo di aggredire o di invitare.

Aggiustare il colpo significa dirigere bene il colpo al petto dell' avversario: non aggiustare il colpo equivale a non aver ben diretta la stoccata.

Angolazione quando lo schermitore ha sviluppato un' azione nella linea alta e l' avversario non ha apposta che una parata di appoggio, si farà l' angolazione appuntando di bel nuovo la stoccata col volgere il pugno di 2.ª se il colpo era di 4.ª ed appoggiando il pugno di 4.ª se la stoccata è di 3.ª.

Chiamasi quest' azione angolazione perchè la spada ed il braccio formano un angolo di cui il pugno è il vertice.

Assalto è un duello simulato, e non diversifica da questo, senonchè nel primo le spade sono munite di bottoni e può comporsi di più riprese; mentre

nel secondo le spade sono appuntate e può aver termine con un colpo solo.

Aver fermezza, suol dirsi quando lo schermitore attaccato con impeto dall' avversario para con ordine senza scomporsi in veruna maniera.

C

Cappotto quando uno dei due schermitori riceve le stoccate senza poter colpire una sola volta il suo avversario.

Contr' attacco significa un cambiamento d' attacco e si opera col passare il proprio ferro da una linea all' altra, come da terza in quarta, da mezzo cerchio in seconda e viceversa.

D

Di dentro e *di fuori*. Il lato sinistro di ciascun combattente in posizione d' in guardia dicesi *di dentro*, oppure *lato interno*; il lato destro dicesi *di fuori* o *lato esterno*.

Dominare o *guadagnare i gradi*. È questa una espressione usata per significare l' azione che il combattente fa ogni qualvolta procura di fare prevalere il proprio al ferro dell' avversario, e consiste nell' appoggiare il forte della propria spada sul debole di quella nemica.

E

Essere in linea. Quest' espressione va compresa in due sensi; si può essere in linea con la sola persona, e colla persona e la spada; nel primo caso è in linea chi dalla posizione d' in guardia o di a fondo è sulla linea direttrice, nel secondo caso oltre di avere il corpo nella posizione anzidetta è necessario che la spada, il pugno e la spalla siano in linea retta e parallela alla direttrice. Nessuno potrà eseguire bene le azioni se non è in linea con le condizioni suaccennate.

Elevazione di pugno vuol dire in scherma alzare la mano armata fino all' altezza dell' occhio destro nel momento che si vuol vibrare una stoccata, e ciò per guarentirsi anzitutto da un colpo che può tirare l' avversario ed anche per introdurre con maggior facilità la punta della spada nel petto del competitore.

F

Forconare vuolsi intendere il modo biasimevole col quale gli inesperti schermitori vibrano le stoccate. Chiunque non ha avuto buoni principii di scherma è conseguentemente nell' impossibilità di aggiustare una botta dritta, o di difendersi convenientemente, cercando di ferire col piegare il braccio e vibrare la stoccata tenendo il più delle volte il pu-

gno basso. Un tal modo di schermire è da biasimarsi severamente: 1.° Perchè espone chi lo pratica ad essere colpito di tempo nell' atto che egli piega il braccio.

2.° Perchè venendosi a rompere con facilità la spada, il forconatore non ha sufficiente fermezza di trattenere un secondo colpo.

3.° Perchè la botta vibrata cagiona una sensazione dolorosa in chi la riceve, conseguentemente lo espone a qualche pericolo.

Frase. Con questo vocabolo in ischerma s' intende una serie non interrotta di azioni siano esse fatte in lezione od in assalto.

Ferragliare. Dicesi dello schermire con sgarbo e senza osservare alcuna regola d' arte; come ad esempio battere il fioretto sopra quello dell' avversario senza uno scopo diretto.

Fuori di misura. È quella distanza che esiste tra i due avversari, per togliere la quale e toccarsi fa duopo che uno dei due faccia un passo avanti.

G

Giuoco a spada volante. Significa muovere di continuo la spada mantenendola in linea evitando il contatto o l' incontro di quella nemica.

Le parate di questo modo di schermire non sono mai stabili.

Giuocatore di scherma. È giuocatore di scher-

ma colui che riunisce in sè tutti i requisiti dell' arte cioè: precisione, destrezza, velocità; colpo d' occhio, conoscenza di tempo e di misura. Deve inoltre alla valentia unire i pregi della grazia ed eleganza.

È da farsi distinzione tra giuocatore e tiratore.

È tiratore chiunque schermisce con o senza regole d' arte, mentre senza di questa non si possono dare veri giuocatori di scherma.

Guadagno di terreno. Per guadagno di terreno s' intende quell' avanzarsi che fa lo schermitore in guardia deviando il ferro nemico nello scopo di entrare in giusta misura per colpire l' avversario.

I

Invitare. È la stessa operazione descritta nell' attacco di spada, cioè consiste nell' impadronirsi col proprio ferro dei gradi di quello del nemico per deviarlo dalla linea direttrice, nell' unico scopo di invitarlo ad agire sopra la parte che gli si espone scoperta.

Inconciatura. È così chiamato l' urto simultaneo che fanno le coccie delle due spade quando i due schermitori partendo a fondo contemporaneamente nella stessa direzione senza toccarsi, per essere ambedue coperti dalla stessa opposizione.

Incontro. Esso avviene quando i due schermitori nel tirare si colpiscono nel medesimo tempo scambievolmente, il che può accadere:

1.° Quando non abbiano entrambi bastante opposizione nella parte ove vibrasi il colpo.

2.° Quando in pari tempo uno tiri nella linea alta e l'altro nella linea bassa.

Esso dicesi perfetto quando non si sa a quale dei competitori debba giudicarsi il torto. Dicesi imperfetto quando si effettua per colpabilità d'un competitore, il quale in luogo di parare abbia vibrato un colpo contemporaneamente all'altro.

Incrociare le spade. È una frase colla quale vuolsi indicare quel movimento che scambievolmente operano gli schermitori quando sono in guardia, offrendosi l'un l'altro l'invito.

Introduzione della spada. Significa quel movimento che fa lo schermitore quando distende il braccio armato avvicinando la punta della spada al petto dell'avversario.

L

Levare la misura. È quel retrocedere che si fa quando si è in misura, per togliere all'avversario la facilità di colpire senza avanzarsi, o per obbligarlo a marciare avanti per poi colpirlo di tempo.

Linea alta e linea bassa — Si usano queste due espressioni per indicare la direzione dei colpi. Lo spazio compreso tra la clavicola destra e la penultima costa dicesi linea alta; lo spazio tra la penultíma costa e l'anca destra dicesi linea bassa. O-

gnuno di queste due linee suddividesi in altre due che come si disse precedentemente prendono il nome di dentro e di fuori oppure lato interno e lato esterno.

M

Mezzo tempo di preparazione. — Si usa questa frase per indicare quel movimento che si fa colla battuta del piede e colla movenza del pugno armato alzando ed abbassando la spada allo scopo di obbligare l' avversario ad agire.

Comechè semplicissimo questo movimento riesce vantaggioso a chi lo opera con accortezza, perchè serve ad indagare l' azione del' avversario, ed avere all' occorrenza in pronto la parata; dicesi ancora *finta d' indagine.*

Marciare in guardia. — Dicesi di chi avanza il piede destro, e poscia il sinistro allo scopo di avvicinarsi all' avversario, mantenendo sempre la posizione di guardia lungo la linea direttrice.

O

Opposizione, — Supposto due spade in linea, è quel movimento che lo schermitore fa per deviare la punta dell' altro coll' opposizione del pugno dirigendo la punta del proprio fioretto al petto dell' avversario. Questo vocabolo in ischerma è usato come sinonimo di angolazione.

P

Parate volanti. — Si eseguiscono queste parate col piegare il braccio portando la spada quasi verticale colla punta in alto, facendola strisciare per deviare il colpo nemico, dal forte al doppio debole del ferro dell' avversario. Esse sono poco in uso nel nostro sistema perchè la conformazione della guardia del fioretto all' italiana non presta opportunità in tale esecuzione; col fioretto alla Francese all' opposto privo com' è di vetta traversale e di architetti d' unione, tali parate si effettuano con grande facilità.

Prima intenzione. — Ogni qualvolta si compie un'azione di offesa collo scopo determinato di colpire, dicesi oprare o tirare di prima intenzione. A suo luogo si spiegherà che cosa s' intende per 2.ª e 3.ª intenzione.

Piastrone o petto. — È un' arnese di pelle fittamente trapuntato ed imbottito di crini. Esso è munito di cinghie colle quali il maestro lo cinge e lo assicura al petto per attutire le stoccate che incessantemente vibrano sullo stesso gli allievi nel prendere lezione.

Piastrone o muro. — Chiamasi così quell' esercizio di cavazione che si fa prima di cominciare un assalto.

Da esso un intelligente schermitore può preventivamente giudicare della maggiore o minore abilità del suo competitore; serve ancora a sciogliere le membra prima di cominciare l' assalto.

Parate semplici. — Sono semplici tutte quelle parate che non fanno cambiare di linea il colpo dov'è vibrato bastando solamente per eseguirle voltare di posizione il pugno. Sono invece composte tutte le parate che fanno cambiar di linea il colpo dal punto in cui è vibrato. Semplici sono le parate di appoggio, di tocco, di striscio o di ceduta; composte le parate di contro e di ceduta di circolazione.

R

Retrocedere in guardia. — Dicesi di chi cammina indietro a passi o a salti, mantenendo sempre la posizione di guardia sulla linea direttrice.

Ripresa o posta in guardia. — Si è una serie di frase di lezione o di azioni d' assalto che così nomasi, quando ad esempio un allievo dopo un breve riposo è chiamato a continuare la lezione. Questa nuova posta in guardia, anche per l' assalto, dicesi 2.ª o 3.ª ripresa, secondo che l' assalto è stato interrotto una o più volte da brevi riposi.

Rilevarsi in guardia. — È l' atto che fa lo schermitore quando dalla posizione di a fondo riprende la posizione di guardia, piegando il ginocchio sinistro e ritirando indietro il piede destro di un piede.

Risposta. — È quel colpo vibrato subito dopo la parata.

Rubare la misura. — Dicesi del guadagnare misura senza che l' avversario se n' avveda. Si avan-

za il piede sinistro con grandissima cautela, facendolo strisciare sul terreno leggermente, e con ciò si avrà ottenuta la misura giusta per colpire l' avversario. È facile l' intendere che si ricorre a tale spediente solo quando il competitore è abituato a tenersi fuori misura.

S

Spratico. — Sta questo vocabolo per significare quei primi esercizii che il maestro fa coll' allievo per abituarlo a difendersi ed a colpire a seconda delle circostanze senza che la voce del maestro indichi le azioni da compiersi.

Scacciare le mosche. — Vuolsi con questa frase indicare quel movimento continuato che fa lo schermitore nell' opporre una parata semplice a tutte le finte dell' avversario scostando il pugno dalla linea ed esponendosi per tal modo sicuro bersaglio ai colpi nemici.

Sparita di corpo. — Le sparite di corpo sono l' inquarto, l' intagliata il cartoccio e lo sbasso. Si dà loro un tal nome perchè si sottrae, o per così dire si fa sparire il corpo dalla direzione dei colpi nemici.

Tutte le accennate sparite di corpo si eseguiscono d' attacco, di tempo e di controtempo.

Scoprirsi per invito. — È una astuzia che usa lo schermitore offrendo appositamente una parte del cor-

po indifesa per indurre un mal accorto avversario a colpire ivi.

Sotto e sopra le armi. — Quando lo schermitore fa passar la punta della sua spada sotto al pugno dell' avversario si dice sotto le armi, al contrario quando la fa passare sopra, allora si dice sopra le armi.

Seconda intenzione. — Non sempre le azioni di offesa si compiano allo scopo di colpire.

L' accorto schermitore che s' avvede come il competitore abbia l' abitudine di rispondere sempre ad uno stesso modo, dopo d' aver parato un dato colpo, ricorre alla seconda intenzione per assicurare l' esito della stoccata. Sia d' attacco o di risposta vibra egli quella botta che sa solersi parare dall' avversario in un dato modo, ma non parte a fondo, oppure parte quel tanto che basti a far credere di cominciare un vero e deciso attacco; appena l' avversario risponde colla consueta stoccata, sia egli sollecito a parare con risoluzione, che non gli potrà fallire lo scopo. Per maggiore chiarezza ecco un esempio:

Io so che l' avversario ha l' abitudine di rispondere con una semplice botta di 3.ª ogni qualvolta para colla 2.ª: sviluppo perciò l' azione di finta di 2.ª 3.ª e 2.ª coll' accortezza di cui è cenno qui sopra; il competitore para con 2.ª e mi dà botta in 3.ª io che mi trovo già in attesa di tale risposta faccio la parata nell' atto stesso che quegli viene a fondo e gli aggiusto un colpo di 2.ª o di filo di spada di 3.ª.

T

Tratteggiare la spada. — Sta per indicare quel movimento che si fa passando il proprio ferro più volte dalla linea di dentro alla linea di fuori e viceversa; oppure sopra e sotto le armi dell' avversario, e ciò per metterlo in apprensione ed anche per acquistare agilità nel pugno.

Tatto del ferro. — Si dà questo nome a quella sensazione cagionata dai movimenti che si sentono fare sulla propria spada da quella nemica, e dalla quale in certo modo ci viene indizio della volontà dello stesso. Quando pure gli occhi fossero, chiusi il tatto del ferro basterebbe a dare conoscenza della linea in cui si trova il ferro nemico, e farebbe conoscere ancora se lo stesso domina o no i gradi del nostro ferro.

Terza intenzione. — Ben compresa la seconda intenzione, è cosa facilissima l' apprendere che cosa s' intende per terza intenzione.

Lo schermitore che s' accorge della seconda intenzione del competitore, finge di non avvedersene e sviluppa il solito suo giuoco. Questi rintuzza certo con sicurezza, ma quegli che lo attende, opera su di lui in modo identico a quello usato da chi tira di 2.ª intenzione.

Sull' esempio accennato nella 2.ª intenzione, si aggiunga questa continuazione, e si avrà la 3.ª intenzione. L' avversario che ha previsto il mio modo

di giuocare, mi vibra la botta di 3.ª ma non tanto decisa per essere in tempo di rintuzzare il mio colpo, e di ciò io non sospettavo.

Tenersi coperto. — Espressione usata per indicare che lo schermitore deve col proprio ferro tenersi riparato dal ferro nemico, il che si ottiene coll' appoggiare il proprio sul ferro dell' avversario.

Tempo di risoluzione. — Dicesi della stoccata di tempo vibrata all' avversario nel momento che questi involontariamente muove il pugno od il corpo in modo da scoprirsi.

Tempo perfetto. — È quel tempo preciso che si prende sopra un' azione dell' avversario, seza che succeda incontro; ed è appunto per la sua precisione che dicesi perfetto.

Tempo imperfetto. — È l' azione di tempo non sviluppata con precisione.

Esso succede:

1.° Quando chi fa l' azione di tempo, non ha agito in momento opportuno.

2.° Quando una sparita di corpo non fu sufficiente a sfuggire il colpo nemico.

3.° Quando infine uno dei tiratori fa un' azione di tempo nella linea alta, mentre l' altro parte a fondo deciso nella linea bassa, e viceversa.

Tirare di scherma. — Vuol dire quell' esercizio di pratica che fa lo schermitore così d' assalto come di lezione, per acquistare perfezione in tale arte.

Si comprende agevolmente quanto giusta sia la distinzione tra tiratore e giuocatore di scherma.

U

Uscire in tempo. — S' intende prendere un tempo perfetto su di un movimento o azione dell' avversario.

PARTE II.

Nomenclatura del fioretto.

Il fioretto è una assimilazione della spada; esso consta di varie parti, di cui le principali sono la guardia e la lama. La guardia si divide in sei pezzi o parti: la coccia, di ferro di superficie sferica, esternamente convessa, su cui si può applicare una zona la quale chiamasi rivettino, e questo serve per arrestare e deviare la punta nemica per non essere ferito alla mano: internamente la coccia è concava e nel suo centro vi è un foro per cui deve passare il ricasso della lama. Dai due lati opposti della medesima partono due prolungamenti di ferro che dalla loro forma e dal loro ufficio chiamasi archetti di unione; essi servono ad unire la coccia alla vetta trasversale.

La vetta trasversale è una piccola asta di ferro parallela alla coccia, ed è forata nel centro della sua larghezza e lunghezza. Questo foro deve corrispondere a quello praticato nel centro della coccia.

Il manico ha figura cilindro-ovale, e può essere di metallo, o di legno ricoperto di pelle o di spago forato in tutta la sua lunghezza che ordinariamente non è maggiore di 10 centimetri.

Il pomo, pezzo di ferro rotondo o di altra forma

la di cui base circolare, come quella del manico deve essere forata nel centro. Detto foro può essere rotondo a vite oppure quadrato per poter ribattere alla sua estremità l'avanzo del codolo. Esso ordinariamente è della lunghezza di 3 centrimetri, e serve a tenere connesse le varie parti della guardia.

Tanto nel fioretto che nella spada vi può essere l'elsa; è questo un arco di ferro che parte dal punto della vetta trasversale, e va a congiungersi al codolo; al dissotto essa difende le dita dai tagli di spada.

La lama del fioretto è lunga 95 centimetri circa; essa deve avere la forma della lama di spada, senonchè essa deve essere quadrangolare, due dei quali angoli si chiamano fili interni, e gli altri esterni. Essa ha anche i seguenti gradi:

Il doppio debole, che parte dalla punta, e arriva fino a millimetri 237 circa di lunghezza.

Il debole che parte dal doppio debole ed arriva fino a millimetri 474 circa.

Il forte che parte dal debole fino a mill: 711 circa.

Il doppio forte che parte dal forte ed arriva fino alla coccia.

V'ha pure una parte di ferro compresa tra il doppio forte ed il codolo e chiamasi ricasso; esso ha figura di un parallelopipedo coi quattro angoli arrotondati, e serve, col manico, ad impugnare e dirigere il fioretto.

In ultimo il codolo di ferro non temperato che s' introduce nel manico, e s' invita, oppure si ribatte sul pomo.

Il peso della lama e quello del manico devono essere equilibrati fra di loro, se si vuol maneggiare il fioretto con facilità.

Si dirà essere perfettamente equilibrato quel fioretto che contrabilanciato sopra un perno a quattro dita dalla coccia, punto ove esiste il centro di gravità, il bilancio è approssimativamente uguale e la lama proporzionata alla guardia.

Del modo d' impugnare il fioretto.

È cosa importante saper bene imbrandire il fioretto, perchè l' esperienza di continuo ci ammaestra come dal cattivo modo d' impugnare tale arme, abbia talvolta esito cattivo la vibrazione della stoccata. Esso s' imbrandisce nel modo seguente: s' introducono le due dita indice e medio tra la vetta trasversale, e la parte concava della coccia; si stringe con esse il ricasso in modo che la prima falange del dito medio sia a contatto della vetta traversale, l' indice àppoggi col polpastrello sotto il ricasso e colla parte esterna della seconda falange tocchi il concavo della coccia; il pollice disteso lungo il ricasso col polpastrello appoggiato sull' angolo esterno superiore del medesimo; il manico sta leggermente chiuso tra le altre due dita e la palma della mano in modo che

il pomo si trovi a metà della larghezza del polso. La parte di fuori della vetta trasversale resterà in quello spazio della palma della mano che è fra il pollice e l' indice, e queste due dita la terranno stretta. La sua parte interna, ossia quella ch' è verso l' elsa appoggerà sulla metà della prima falange del dito medio; l' inferiore, ossia quella della parte del pomo, appoggerà sopra la seconda falange del dito annulare.

Della linea direttrice.

Posti i due schermitori l' uno di fronte all' altro in modo che ciascuno, col contatto dei due talloni, formi coi piedi un angolo retto; il vertice dell' angolo sarà precisamente il punto di contatto. Ora, la linea immaginaria che partendo dal centro del tallone sinistro, percorre nel mezzo della pianta del piede tutta la lunghezza del destro, e prolungando passa per gli stessi punti del piede e del tallone del competitore, chiamasi linea direttrice.

In questa linea immaginaria, che prolungasi al l' infinito gli schermitori devono compire tutte le loro azioni.

Della misura.

Intendesi per misura quella porzione della direttrice che si frappone fra i due schermitori e cui si deve percorrere per ferire.

Le misure sono tre, e sono: misura, fuori-misura e sotto-misura.

Si è in misura quando tirando una stoccata, la punta del fioretto giunge fino alla metà del petto dell' avversario.

Si è fuori-misura quando per toccare l' avversario fa d' uopo fare uno o più passi avanti.

Si è infine sotto-misura quando i due combattenti si sono avvicinati tanto che per vibrare la stoccata non devono eseguire l' a-fondo oppure hanno necessità di piegare o alzare il braccio per colpire. Si avverte però che in generale gli assalti i quali si tengono in miglior conto sono quelli in cui i due schermitori vengono poche volte sotto-misura, epperciò devesi evitare con studio le occasioni di tale inconveniente.

Della posizione del corpo prima di mettersi in guardia.

1.ª Posizione.

Dopo aver parlato nei capitoli precedenti dei primi elementi della scherma è bene ora passare all' applicazione delle azioni cominciando dalla guardia, la quale benchè non possa dirsi azione, pure è una posizione importantissima la cui perfezione contribuisce molto a quella delle azioni.

Per prendere la posizione detta prima, deve lo schermitore collocarsi ben dritto con tutto il corpo

perpendicolare alla direttrice, volgendo il lato destro all' avversario, congiungendo i piedi nello stesso modo che si è detto parlando della direttrice, la faccia volta all' avversario lo sguardo fisso nei suoi occhi, il braccio sinistro teso naturalmente lungo la coscia sinistra, il braccio destro semisteso avanti diagonalmente a destra impugnando il fioretto nel modo prescritto, colla punta del medesimo appoggiata sul piede destro. Qui si suppone che l' avversario usi il braccio destro nel maneggio dell' arme, se fosse mancino si opporrebbe il fianco destro al sinistro di quello.

La punta del fioretto in linguaggio artistico detto bottone, si pone sulla punta del piede destro per difenderla dall' insudiciarsi evitando così l' inconveniente di lasciare sul petto dell' avversario i segni delle stoccate. (*Tav:* 1.ª *Fig:* 1.ª).

2.ª Posizione.

Dalla prima, si farà prendere all' allievo la 2.ª posizione, cui si ottiene facendo passare il fioretto ben rasente il corpo, dalla mano destra alla sinistra, la quale impugnatolo coll' indice e pollice sotto alla coccia, lo tiene al fianco sinistro come se vi fosse appeso; il braccio destro pende naturalmente disteso lungo la coscia. (*Tav.* 1.ª *Fig.* 2.ª).

In guardia della 2.ª posizione.

Quella posizione vantaggiosa che il combattente prende all' atto di entrare in azione coll' avversario, chiamasi: guardia.

Per prendere tale posizione occorrono cinque movimenti distinti, e sono:

1.° Alzare il braccio destro teso all' altezza delle spalle colla palma della mano volta in su. Tale movimento serve come invito all' avversario, epperciò dev' essere fatto con grazia e scioltezza. (*Tavola* 1.ª *Fig.* 3.ª).

2.° Impugnare il fioretto, abbassando il braccio destro ben rasente al corpo. (*Tavola* 1.ª *Fig.* 4.ª).

3.° Alzare il fioretto al di sopra del capo con ambe le braccia semitese, facendo scorrere la mano sinistra lunga la lama dal doppio forte al doppio debole e fermandone le dita contro il bottone. (*Tavola* 1.ª *Fig.* 5.ª).

4.° Dalla posizione in cui si trova, la mano sinistra abbandona il fioretto che, costretto dalla destra, si abbassa fino all' altezza degli occhi dell' avversario, ed è tenuto a braccio naturalmente teso avanti, col pugno in 3.ª, cioè all' altezza delle spalle, unghie volte in su. La mano sinistra si distende rimanendo il braccio piegato ad arco con certa grazia, la palma volta verso il capo, piegando nello stesso tempo le ginocchia. (*Tavola* 1.ª *Fig.* 6.ª).

5.° Portare il piede destro due piedi avanti il

sinistro mantenendolo sulla linea direttrice, piegando quindi le ginocchia in modo che il destro riesca perpendicolare alla punta del piede. Il piede sinistro sarà perfettamente perpendicolare alla linea del destro che trovasi longitudinalmente sulla direttrice alla distanza ora detta misurata da tallone a tallone; il corpo riescir deve di profilo, la testa alta senza affettazione, le spalle alla medesima altezza, lo sguardo fisso negli occhi dell' avversario cerca d' indovinarne le intenzioni per prevenirne le azioni. (*Tavola* 1.ª *Fig.* 7.ª).

Il corpo così disposto presenta tre linee principali, che sono le basi della guardia e servono a verificarla.

La prima linea è la perpendicolare abbassata dal ginocchio sinistro alla punta dello stesso piede; la seconda è quella abbassata dal ginocchio destro al malleolo; la terza è quella che discende dal centro del corpo e divide per metà la linea compresa tra i due piedi (*Tavola* 1.ª *Fig.* 7.ª).

Battuta di piedi.

La battuta del piede si eseguisce alzando il piede destro tre centimetri circa da terra, e riponendovelo subito dando un colpo sul terreno.

Questo movimento va fatto essendo in guardia senza muovere il corpo, nè alterare per nulla la linea della medesima, serve puranco a viemmeglio

affrancare il tiratore in guardia. Per sviare l' attenzione dell' avversario si usa pure nel fingere, ma più specialmente a sgomentarlo quando questi sia timido.

Marciare avanti.

Dalla guardia si eseguisce il passo avanti, portando avanti il piede destro sulla linea direttrice senza troppo alzarlo o strisciarlo sul terreno; il piede sinistro lo segue alla medesima distanza e colle stesse regole.

Ad un allievo nuovo sarà bene fare eseguire ad ogni passo una battuta di piede per rinfrancarlo nella guardia.

In assalto a seconda della distanza, si potrà fare un passo avanti od anche più, avvertendo però di avvicinare con circospezione, facendoli piccoli, e posando il piede ben di piatto a terra, poichè è provato, che collocandone prima il tallone oppure la punta, non si ha con prontezza ristabilito l' equilibrio, offrendo così per tale inesperienza comodità all' avversario di sorprenderci con un tempo.

Del retrocedere.

Per retrocedere si fa uso del passo indietro portando cioè il piede sinistro indietro sulla linea direttrice quanto la lunghezza di un piede, il destro lo segue alla medesima distanza.

I passi indietro al contrario di quelli avanti vanno fatti lunghi e decisi, cioè è minor difetto che siano più lunghi che più corti di quanto si è prescritto. È pur bene che dopo ognuno di questi passi si faccia la battuta di piede.

Mezzo a-fondo.

Il mezzo a-fondo è un primo movimento per analizzare il colpo a-fondo, e si eseguisce con un solo movimento; essendo in guardia si alza il braccio destro finchè il pugno riesca al livello della fronte, la punta del fioretto all' altezza della mammella destra dell' avversario. Si stende indietro il braccio sinistro parallelo alla direttrice colla mano tesa la palma volta dalla parte interna, venendo così a formare una linea retta colle due braccia; in pari tempo si stende con forza il ginocchio sinistro portando il peso del corpo sulla gamba destra, finchè la spalla, il ginocchio e il collo del piede destro siano in linea verticale (*Tavola* 1.ª *Fig.* 8.ª).

A-fondo o botta dritta.

L' a-fondo si divide in un tempo e due movimenti. Il primo movimento è il mezzo a-fondo sopra descritto, nel secondo si porta il piede destro avanti di un piede sulla linea direttrice aggiustando la botta.

L' a-fondo ha come la guardia tre linee per constatarne la giustezza:

La prima è la diagonale che dal pugno destro va alla mano sinistra attraversando diagonalmente il corpo.

La seconda è la diagonale che dalla spalla destra va al malleolo della gamba sinistra.

La terza è la perpendicolare abbassata dal punto che divide per metà la lunghezza dell' omero sul ginocchio e tallone destro. (*Vedi Fig.* 1.ª *Tav.* 2.ª).

L' insegnante deve esigere dall' allievo l' esatta esecuzione dell' a-fondo, poichè ad onta della sua semplicità, è pur sempre il movimento fondamentale di tutte indistintamente le azioni della scherma.

Rilevarsi in guardia.

Dall' a-fondo in guardia un sol movimento: si ritirerà il piede destro nella primitiva posizione di guardia piegando il ginocchio sinistro per l' equilibrio del corpo rimettendo il pugno all' altezza delle spalle e rialzando la mano sinistra al disopra del capo.

Delle parate.

Chiamansi parate, tutti quei movimenti che si fanno dallo schermitore colla spada per evitare e schermire i colpi vibrati dall' avversario.

Di tutte le parate io farò cenno nel corso di questo mio trattato, essendo l' apprendimento di queste necessarissimo ad uno che voglia dirsi valente

schermitore poichè a mal punto si troverebbe colui che esperto in tutte le arti dell' attaccare, fosse meschino conoscitore di quei movimenti che servono a garantire il corpo dai colpi vibrati da un forte avversario.

Le parate principali, dette anche posizioni di pugno sono cinque e vengono nomate di prima, seconda, terza, quarta e di mezzo cerchio.

Le parate di 1.ª mezzo-cerchio e 4.ª servono a parare la linea interna, quelle di 3.ª e 2.ª la linea esterna.

Parata di 1.ª

Questa parata si eseguisce portando il braccio semidisteso nella linea interna col pugno all' altezza del mento unghie in dentro, la punta del fioretto in direzione del fianco nemico: essa supplisce in ogni caso la parata di semicerchio, ma è meno usata perchè meno comoda; para come questa la linea interna ed in pochi casi si usa anche nel parare le offese che sono dirette nella parte esterna sì basse che alte, p. e. sul filo di 3.ª. V. s' impiega l' angolo inferiore esterno del fioretto. (*Tav.* 2.ª *Fig.* 6.ª).

Parata di 2.ª

Il braccio destro all' altezza della spalla destra nella linea esterna; il pugno colle unghie volte a

terra, la punta del fioretto in direzione del fianco destro dell'avversario. Questa parata copre la linea bassa esterna e ne devia i colpi col filo inferiore interno della lama. (*Tavola* 2.ª *Fig.* 5.ª).

Parata di 3.ª

Dalla guardia in cui il braccio ed il fioretto si trovano in una sola linea, si porta il pugno un poco a destra, senza scostare la punta dalla linea direttrice. Nel muovere il pugno piegare sensibilmente il braccio in modo da opporre al fioretto nemico il filo inferiore esterno della propria lama (*Tav.* 2.ª. *Fig.* 2.ª).

La parata di 3.ª serve a difendere la linea alta esterna.

Parata di 4.ª

Questa parata serve a deviare i colpi diretti nella linea alta interna, e si eseguisce portando il pugno a sinistra fino all' altezza della spalla destra piegando un poco il braccio in modo da opporre al fioretto nemico il filo superiore interno della propria lama, mantenendo sempre la punta in direzione degli occhi dell'avversario. (*Tav.* 2.ª *Fig.* 3.ª).

Parata di mezzo-cerchio.

Trovandosi in guardia, si eseguisce questa parata portando il pugno nella linea interna, all' altez-

za della mammella destra, girando il medesimo colle unghie in alto, il braccio leggermente piegato, e la punta del fioretto in direzione del fianco nemico, presentando l' angolo superiore interno della propria lama (*Tav.* 2.ª *Fig.* 4.ª).

Abbiasi per norma che ogni parata, oltre ad essere fatta col rispettivo filo, o angolo, va ancor fatta esclusivameute col doppio forte della lama.

PARTE III.

Colpo dritto.

Per bene eseguire questo colpo è necessario attenersi alle regole seguenti:

1.° Trovandosi in guardia distendere il braccio destro dando elevazione al pugno fino all' altezza della fronte, le unghie volte in alto, e la punta del fioretto in direzione del petto nemico; in pari tempo stendere indietro il braccio sinistro, in modo che formi una sola linea col destro distendere tutto il lato sinistro e specialmente la gamba, che è quella che dà lo scatto al corpo per spingerlo avanti.

2.° Portare il piede destro avanti di un piede, rasentando il terreno senza strisciarlo sulla linea direttrice, appoggiandone a terra tutta la pianta; che il ginocchio destro sia perpendicolare al punto che divide per metà la lunghezza dell' omero destro e col malleolo del piede. Nel vibrare questo colpo che non è altro che un a-fondo, il piede sinistro non dovrà muoversi dalla sua posizione, come se fosse attaccato sul terreno.

Del colpo tirato col piede sinistro indietro.

L' esecuzione di questo colpo è conforme a quella precedentemente accennata, fuorchè si resta col

piede destro immobile sulla direttrice, e si parte a-fondo portando vigorosamente indietro di un piede, il piede sinistro.

Questa stoccata si eseguisce in due casi:

1.° Nel momento che il vostro competitore fa per partire a-fondo decisamente, portate il piede sinistro indietro aggiustandogli la botta al petto.

2.° Quando schermite con un furioso che impetuosamente si avanza vibrategli la stoccata in discorso e vi verrà fatto d' arrestarlo. Dall' impiego di questa botta si dice colpo d' arresto la stoccata vibrata col piede sinistro indietro.

Del filo di spada.

Quest' azione può eseguirsi facendo un passo avanti ed indietro, avvertendo nel fare il medesimo di marciare ben coperto e di non perdere il contatto del ferro nemico.

Quest'azione si eseguisce quando l' avversario ha la lama del fioretto in linea con quella del vostro od anche un poco alzata, e si opera unendo il forte del vostro fioretto col debole di quello dell' avversario, facendo opposizione col pugno dalla parte ov' è la lama del medesimo, partendo contemporaneamente a-fondo strisciando leggermente il filo della vostra lama sopra quello della sua, in modo che guadagnandone i gradi giustamente colpirete il petto del vostro av-

versario, rimanendo col doppio forte sul forte della sua lama.

Anche questo è uno dei colpi principali della scherma e va eseguito con molta esattezza e leggerezza di pugno. Trovandosi la spada nemica nella linea di 3.ª colla punta diretta all' occhio sinistro si dovrà unire il proprio forte al debole dell' avversario e facendo opposizione col pugno, sulla lama nemica e mantenendo la posizione di 3.ª come fu descritta, si farà percorrere il proprio filo inferiore esterno lungo il superiore dell' avversario finchè il proprio doppio-forte riesca a contatto del forte della lama nemica. Ciò oprando si terranno presenti tutte quelle regole delle quali già si è fatto cenno: quelle cioè per l' elevazione del pugno della sua leggerezza, della direzione della punta al petto dell' avversario, ed infine della somma velocità ed esattezza da adoperarvisi. (*Tav.* 3.ª *Fig.* 1.ª).

Il filo di spada in 4.ª si eseguisce colle precise regole qui sopra accennate, mantenendo l' opposizione di 4.ª e facendo percorrere sopra la lama avversa il filo superiore interno della vostra. (*Tav.* 3.ª *Fig.* 2.ª).

Il filo di spada di 2.ª non ha regole differenti mantenendo con arte il pugno in detta posizione, si avrà cura di far percorrere il filo inferiore interno del vostro ferro, sopra il superiore interno del nemico. (*Tav.*ª 3.ª *Fig.* 3.ª).

Pel filo di mezzo-cerchio è il filo superiore interno della vostra spada che agisce sul filo inferiore della nemica condotta dal pugno mantenuto bene in tale posizione. (*Tav.*. 3.ª *Fig.* 4.ª).

Della cavazione.

La cavazione in scherma è un azione colla quale si fa passare il ferro da una linea all' altra dell' avversario, come di 4.ª in 3.ª di mezzo cerchio in 2.ª e viceversa.

Essa si eseguisce col far passare la punta del fioretto con istantaneo movimento di pugno sotto e attorno la coccia del fioretto nemico, se la cavazione si fa in linea alta, e se si fa in linea bassa la punta del ferro passa sopra ed attorno la coccia del ferro nemico.

Come esempio si supponga che l' avversario attacchi di quarta cioè che appoggi nella linea di 4.ª il forte del suo ferro sopra il debole del vostro; con istantaneo movimento di pugno voi farete passare la punta del vostro fioretto sotto il suo ferro, e lo colpirete nella linea di 3.ª appoggiando nell' andare afondo il vostro ferro in questa posizione per premunirvi da un colpo che l' avversario potrebbe tirare in essa linea.

Lo stesso dicasi se la cavazione vuolsi eseguire in 4.ª

Sia l' avversario in attacco di mezzo cerchio; voi svilupperete la cavazione di 2.ª col volgere il pugno in 2.ª facendo così passare la punta del fioretto sopra quello del nemico e lo colpirete in 2.ª al fianco cioè nella linea bassa.

Si opera in modo analogo se la cavazione vuolsi fare in mezzo cerchio.

Delle appuntate.

Trovandosi a-fondo per qualunque colpo tirato all' avversario, questi para d' appoggio, e voi senza rilevarvi in guardia aspetterete che questi tenti rispondere distaccando il ferro per aggiustargli la vostra punta al petto dalla parte stessa ove n' era stata cacciata, battendo il piede, e facendo opposizione col pugno dalla parte in cui si trova il suo ferro. È chiaro che essendovi di molto avvicinato all' avversario mediante la vostra posizione di a-fondo, arriverete a colpirlo molto prima della sua risposta, che d' altronde vien parata in tempo dalla vostra opposizione.

Delle rimesse di mano.

Questo colpo si eseguisce come l' accennata qui sopra appuntata, senonchè senza attendere che l' avversario distacchi il ferro, appena ha parato d' appoggio gli farete un' altra operazione qualunque senza ritornare in guardia.

La più usata di tutte le operazioni in questo caso è la cavazione semplice.

Parata di quarta bassa.

Oltre alle parate innanzi citate, dette parate semplici havvene altre intermedie puranche necessarissime e queste sono la 4.ª *bassa e la* 3.ª *bassa.*

La parata di 4.ª *bassa* serve a parare i colpi diretti alla linea bassa interna, e si eseguisce coll' abbassare il pugno ed il braccio fino all' altezza del fianco colle medesime regole della parata di 4.ª tenendo sempre la punta in direzione del petto dell' avversario.

Della terza bassa.

Questa parata supplisce qualche volta la 2.ª nel parare i colpi diretti nella linea bassa esterna, e si eseguisce abbassando il pugno fino all' altezza del fianco, tenendo sempre la punta diretta al petto dell' avversario, con tutte le regole della parata di 3.ª semplice già descritta.

Tutte le parate semplici finora descritte possono ancora essere d' appoggio, di tocco, e di striscio.

Parate d' appoggio.

È parata d' appoggio quando il colpo vien parato col solo appoggio della lama, mediante il guadagno dei gradi.

Le parate d' appoggio si eseguiscono in tutte le posizioni, e non differiscono l' una dall' altra, che negli angoli della lama, con cui esse vanno fatte, i quali sono esclusivamente conformi a quelli adoperati nelle parate semplici descritte più innanzi.

Parate di tocco.

È parata di tocco, quella che si eseguisce sopra un colpo dell' avversario, mediante un forte colpo sulla lama del medesimo, per deviarla dalla linea e prontamente rispondere. Il tocco va sempre dato col forte sopra il debole del ferro nemico, e può darsi tanto parando che attaccando in tutte le posizioni onde si chiamerà col nome di:

Tocco di quarta.

Quello dato su un colpo diretto in questa linea, o di proprio impulso quando i due fioretti si trovano in questa posizione.

Tocco di terza.

Quello dato parando detta linea ed attaccando detta posizione.

Lo stesso dicesi del tocco di 2.ª mezzo-cerchio e di 1.ª

Avvertenze sui tocchi.

La maniera di dare detti tocchi, oltre al variare degli angoli della lama a seconda delle posizioni

in cui si danno, varia ancora la maniera di eseguirli sulle diverse linee. I tocchi di 4.ª e 3.ª i quali tendono a scoprire le due linee alte interna ed esterna vanno dati in linea obbliqua dall' alto in basso, in modo di abbassare nello stesso tempo che si devia dalla linea il ferro nemico; quelli di 2.ª mezzo-cerchio e 1.ª in linea obbliqua dal basso in alto, in modo da deviare ed alzare il fioretto nemico dovendosi colpire nelle linee basse.

Nell' esecuzione di detti colpi il ferro deve deviare il meno possibile dalla linea direttrice e devesi in questo caso mettere molta attenzione, per prevenirsi dai colpi in tempo che l' avversario può tirare.

Parate di striscio.

È parata di striscio quella colla quale si para nello stesso tempo che si striscia sul ferro nemico percorrendo filo con filo la metà della lama, dal doppio debole al forte, coi gradi contrarii della nostra per dare una pronta risposta o romperne le intenzioni d' offesa.

Lo striscio come il tocco può darsi tanto parando che attaccando nelle regole seguenti:

Striscio di quarta.

Lo striscio di 4.ª va dato col filo superiore interno della lama, sopra l' uguale di quella nemica;

percorrendone col doppio forte e forte il doppio debole e debole: perciò bisogna fare nello stesso tempo che si porta il pugno nella posizione di 4.ª e che si dà lo striscio, voltare il pugno colle unghie obbliquamente a sinistra, e ciò per potere incontrare la lama filo con filo, ed appena eseguito il medesimo, sia esso stato dato per minaccia, o per diretta offesa, rivoltarlo colle unghie in su nella posizione di guardia.

Striscio di terza.

Per dare lo striscio di terza si fa uso del filo inferiore interno della propria sopra il superiore esterno della lama nemica, perciò nel darlo bisogna girare il pugno colle unghie a sinistra seguendo le regole date per lo striscio di 4.ª

Avvertenze.

Per meglio scoprire l'avversario, questi strisci della linea alta vanno dati in modo obbliquo dall'alto in basso, da destra a sinistra per quelli dati nella posizione di 4.ª e da sinistra a destra per quelli dati nella posizione di 3.ª

Striscio di mezzo-cerchio.

Lo striscio di mezzo-cerchio va dato col filo superiore interno sopra l'inferiore della stessa parte

della lama avversa; e si striscia col doppio-forte e forte sopra il doppio-debole e debole del ferro nemico, alzando con forte moto del pugno la propria punta in modo da rigettare la medesima a destra nello stesso tempo che in alto onde scoprire il fianco che si vuol colpire.

Striscio di seconda.

Dalla posizione di 2.ª in cui si trovano i due fioretti si dà lo striscio col filo inferiore interno della propria sopra il superiore della stessa parte della lama nemica. Non prestandosi il solo pugno in questa posizione, per rigettare con un colpo abbastanza forte il ferro dell' avversario, si striscia piegando un poco il braccio, slanciandolo col fioretto in direzione obbliq. destr. in alto, scorrendogliene il doppio-debole e debole col doppio-forte e forte della propria lama.

È evidente che il tocco e lo striscio consistendo in colpi dati sul ferro nemico, e perciò il distacco dal medesimo, non potranno eseguirsi nè essere susseguiti dai movimenti di graduazione, come fili di spada, copertini, fianconate e legamenti.

Striscio di prima.

Per dare questo striscio si fa uso del filo inferiore esterno sopra il superiore della stessa parte

della lama nemica, e si striscia nel modo stesso dello striscio di 2.ª a meno che non si pieghi il braccio e si faccia forza colla sola piegatura del polso.

Questo striscio però nel nostro metodo d' insegnamento è poco adoperato, non prendendosi quasi mai la parata di 1.ª come posizione stabile: si usa più frequente quando supplendo le funzioni della parata di mezzo-cerchio para dei colpi diretti in tale posizione od in 4.ª nei quali casi lo striscio succede col filo superiore esterno contro l' inferiore interno della lama dell' avversario.

Delle parate di contro.

È parata di contro quella, mediante la quale si riporta la lama del fioretto nemico in una linea opposta a quella in cui l' avversario voleva tirare; ovvero in quella primitiva e si eseguisce girando con un impercetibile moto del pugno il fioretto proprio sotto quello dell' avversario, nel momento stesso che questi eseguisce la sua azione.

Essa si eseguisce in tutte le posizioni e sopra ogni azione che finisca in botta dritta, e serve ad ingannare l' avversario sulle parate semplici, ed a rompere un giuoco qualunque di finta che il medesimo sia per fare.

Esempio. Sia l' attacco in 4.ª l' avversario che vede scoperta la linea di 3.ª corre con una cavazio-

ne per colpirvi; allora voi seguendo il movimento del suo ferro, farete circolare la punta del vostro dall' alto in basso sotto il suo riportandoglielo nuovamente nell' attacco di 4.ª ove prima si trovava.

Questa parata è sempre vantaggiosa, anche se invece di cavazioni semplici, l' avversario eseguisce la medesima con finte, giacchè in tal caso questa servirebbe a rompergli il giuoco.

In modo conforme si eseguiscono le altre parate di contro cioè di 3.ª di mezzo cerchio e di 2.ª soltanto che in queste due ultime, invece di far passare la punta dall' alto in basso sotto il ferro nemico, si fa passare in modo circolare sopra il medesimo da basso in alto.

Delle parate di ceduta.

È parata di ceduta quella eseguita col solo piegamento del braccio, e ceduta di pugno, atti ad acquistare gradi superiori sul ferro avverso sopra un filo di spada od una fianconata.

Le parate di ceduta possono essere semplici e composte: sono semplici quando queste constano della sola ceduta di pugno mediante il piegamento del braccio, e sono composte quando oltre alla ceduta del pugno suddetta abbisogna una imperfetta circolazione del medesimo attorno alla coccia minacciante il ferro nemico, onde vien trasportata per gradua-

zione in una linea diversa da quella in cui era diretta.

Le cedute semplici si eseguiscono in tutte le posizioni, onde prendono il nome di *ceduta di* 4.ª *di* 3.ª *di* 2.ª *di mezzo-cerchio e di* 1.ª

Tutte le cedute sì semplici che composte non possono eseguirsi che sopra i movimenti di graduazione come sarebbero su fili, fianconate, copertini e legamenti.

Ceduta di quarta.

L' avversario che si trova avere il proprio forte sul debole della vostra lama, tira un filo di spada in 4.ª allora voi non fate altro che piegare un poco il braccio appoggiandolo a sinistra fino all' altezza della mammella stessa, alzando la punta del fioretto in modo di far cadere il suo debole sul vostro forte deviando così la punta del medesimo in fuori del vostro lato sinistro.

Ceduta di terza.

Sopra un filo di spada di 3.ª si cede il pugno come in 4.ª avvertendo però nell' atto di portare il medesimo all' altezza della spalla destra, in modo di deviare la punta nemica in fuori della stessa coll' angolo inferiore esterno della propria lama.

Ceduta di mezzo-cerchio.

Nell' atto che si vibra un filo di mezzo-cerchio, si ritira un poco il braccio appoggiando il pugno a sinistra senza abbassarlo, in modo da deviarne la punta nemica in fuori del vostro lato sinistro, col filo superiore interno della lama.

Ceduta di seconda.

Quando l' avversario tira un filo di spada di 2.ª si ritira un poco il braccio appoggiando il pugno a destra in modo di deviare la punta nemica in fuori del lato destro col filo inferiore interno della propria lama.

Cedute composte o di circolazione.

Le cedute composte possono anche dirsi di circolazione e sono due: di 3.ª e di 4.ª e non si eseguiscono che nelle operazioni di graduazione che finiscono al fianco, come fianconate, legamenti e fili di 2.ª o mezzo-cerchio.

Ceduta di circolazione di quarta.

Sopra una fianconata di 2.ª tiratovi dall' avversario, voi abbasserete il pugno girandolo da destra a sinistra attorno alla punta del fioretto nemico, trasportando la medesima fuori della vostra linea di 4.ª

senza staccar mai il vostro forte dal suo debole, e di lì opererete con un filo, con una fianconata, con un legamento o questi con finte.

Ceduta di circolazione di terza.

Sopra una qualunque operazione di graduazione che finisca in mezzo-cerchio, voi abbasserete il pugno girandolo dal di dentro al di fuori attorno alla punta del ferro nemico, bisogna girare il medesimo colle unghie gradatamente volte a terra, per rivoltarle in su nella posizione di 3.ª appena compito il movimento.

Nell' eseguire quest' azione si deve per nulla scostare il vostro dal ferro avversario, per non perdere i gradi superiori di cui siete possessore.

Cedute composte che si possano eseguire sul filo di terza.

Sul filo di 3.ª si possono ancora eseguire altre due cedute di circolazione che sono dette di mezzo-cerchio e di 1.ª

Quella di mezzo-cerchio consiste nell' alzare, e circolare il pugno sul ferro nemico nell' atto che vi tira un filo, di terza abbassando la vostra punta al fianco nemico; e quella di 1.ª nell' alzare il pugno nella posizione stessa trasportando il ferro nemico in fuori del vostro lato sinistro, tenendo ben diretta la punta al fianco nemico.

Dell' attacco di spada.

Dicesi attaccare la spada quella chiamata che fa uno di due competitori, scoprendosi da qualche parte, e ponendo il proprio ferro in posizioni vantaggiose su quello avversario, per invitarlo a determinare il suo colpo.

Gli attacchi possono eseguirsi in tutte le posizioni in 4.ª per scoprirsi in 3.ª in mezzo-cerchio per scopirsi in 2.ª e viceversa. Dicesi attacco di 4.ª quando trovandosi i due competitori in guardia, uno di questi alzando un poco la punta dalla linea direttrice piegando il braccio ed abbassando il pugno obbliga col forte del proprio il debole del fioretto nemico ad appoggiare a sinistra della propria linea di 4.ª per chiamarlo a determinare il suo colpo sulla linea di 3.ª o ad operare su questa mediante cavazioni o finte.

In modo quasi conforme si dà l' attacco di 3.ª di mezzo-cerchio e di 2.ª

Dicesi pure attaccare la spada quando uuo dei due competitori pone appositamente i gradi minimi del suo ferro, sui massimi di quello dell' avversario per invitarlo ad agire con fili, fianconate e legamenti.

In una parola è attaccare, tutti quegli inviti che si fanno per obbligare l' avversario ad agire su voi in colpi determinati dal vostro pensiero, che costituiscono poi la seconda intenzione.

L' attacco può essere anche susseguito da un qua-

lunque colpo semplice od accompagnato da finte ed allora questo diviene di prima intenzione, come sarebbe, se attaccato il ferro in 4.ª si tirasse subito un filo di spada e questo con finte e così in tutte le posizioni.

In questo caso il vocabolo attacco non sta per invito, ma è preso nel vero senso della parola, donde nasce poi contrattacco come vedremo in appresso.

Dei copertini.

Il copertino può eseguirsi in 4.ª ed in 3.ª ed è un movimento di graduazione mediante il quale si cerca guadagnare il ferro con uno speciale movimento del pugno dal quale prende tal nome.

Copertino di quarta.

Sia l' avversario, che tenga sottomesso il vostro ferro con un grado maggiore, nell' attacco di quarta cioè sia il debole della vostra lama sotto il forte della sua, verrà per conseguenza la vostra punta in fuori del suo lato sinistro, mentre la sua terrà la linea del vostro petto; allora voi girando il pugno colle unghie in basso, ed alzando un poco la punta guadagnerete i gradi perduti sul suo ferro, forzando il medesimo ad appoggiare nella vostra linea di 4.ª e di qui senza staccare il vostro ferro dal suo lo colpirete al petto, girando ed alzando il pugno nella posizione e linea suddetta.

Copertino di terza.

L' avversario vi ha attaccato in 3.ª per chiamarvi ad eseguire una cavazione in 4.ª voi invece alzando un poco la punta e girando il pugno da sinistra a destra colle unghie in giù verrete a porvi col vostro forte sul debole del suo ferro, obbligandone la di lui punta ad appoggiare a destra in fuori del vostro lato destro, e di lì lo colpirete al petto, rigirando ed alzando il pugno nella posizione di 3.ª senza staccare mai dal suo il vostro ferro.

Delle fianconate.

Le fianconate sono colpi che tendono a colpire al fianco mediante il guadagno dei gradi del ferro nemico: esse possono essere di 2.ª di mezzo-cerchio e di 4.ª bassa e si eseguiscono di attacco le due prime e di risposta l' altra nel modo seguente.

Fianconata di seconda.

La fianconata di 2.ª non si eseguisce che d' attacco quando i fioretti siano bene in linea ed in 4.ª allora col forte della vostra lama s' imprigiona il debole di quella nemica, girando gradatamente il pugno di 2.ª per il tempo che la vostra punta impiega a descrivere dall' alto in basso un mezzo circolo e forzare per mezzo dei gradi superiori quella del competitore ad unire in fuori della linea del vostro fian-

co destro, resterà così a questi la linea bassa esterna scoperta che colpirete mantenendo il pugno in posizione di 2.ª (*Tav.* 3.ª *Fig.* 5.ª e 6.ª).

Per essere questa un' azione di graduazione non si deve, eseguendola, staccare la propria lama da quella dell' avversario.

Fianconata di mezzo-cerchio.

La fianconata di mezzo-cerchio si eseguisce quando i due fioretti siano tenuti ben in linea e nell' attacco di 3.ª osservando per la graduazione le stesse norme della fianconata di 2.ª colla sola differenza che in questa la vostra lama passa dalla 3.ª al mezzo-cerchio, trasportando quella dell' avversasio in fuori del vostro fianco destro, per colpirlo poi nella linea bassa interna. (*Tav.* 4.ª *Fig.* 1.ª e 2.ª).

Fianconata di quarta bassa.

Quest' azione si eseguisce nella posizione di 4.ª o sulla parata di un colpo diretto in questa linea: impadronendosi col forte della propria lama del debole di quella nemica, mantenendo il pugno di 4.ª abbassando il medesimo sopra la punta avversaria, facendo passare la propria, per mezzo dei gradi superiori acquistati, sotto la coccia del fioretto nemico, in modo da colpire il medesimo nella linea bassa esterna tirando così a-fondo, la vostra spada dovrà restare col doppio forte sul forte del fioretto nemico, tenen-

do il pugno basso all' altezza della metà della parte interna della coscia destra e la punta in alto diretta al fianco dell' avversario, che ha la propria forzata dalla vostra coccia a guardare il terreno. (*Tav.* 4.ª. *Fig.* 3.ª 4.ª).

La fianconata di 4.ª bassa, potrebbe anche eseguirsi attaccando, ma a mio parere non si dovrebbe mai eseguire, oppure eseguirla il meno possibile, potendosi su tale azione prendere un tempo quasi sicuro, difficilissimo a pararsi per l' abbassamento del pugno fuor di linea che eseguendo la medesima si è obbligato di fare.

Riportare.

Gli stessi movimenti qui sopra descritti, ma eseguiti in modo inverso, cioè dalla linea bassa alla linea alta prendono il nome di riportare la spada in 4.ª od in 3.ª precisamente dal trasportare che si fa per mezzo dei gradi del proprio ferro quello dell' avversario, dalla linea di 2.ª a quella di 4.ª o da quella di mezzo-cerchio in 3.ª

Riportare la spada in quarta.

Sull' attacco di un colpo di 2.ª e più facilmente sulla parata d' appoggio di un medesimo colpo, voi guadagnerete col forte del vostro ferro il debole di quello dell' avversario, e girando gradatamente il pugno dalla 2.ª in 4.ª farete passare la punta del vo-

stro ferro dal di fuori della linea bassa al di dentro della linea alta (quarta), tenendo sempre obbligato al vostro il ferro nemico e sviandolo dalla linea direttrice per mezzo dell' appoggio del vostro ferro in questa linea, gli vibrerete il colpo, che vien ridotto ad un semplice filo di spada.

Riportare la spada in terza.

Dalla posizione di mezzo-cerchio in cui vi trovate o per attacco o per parata, alzate gradatamente il pugno, nello stesso tempo che facendo girare la punta del vostro ferro dalla linea bassa di dentro alla linea alta di fuori in direzione del petto, trasportate per mezzo dei gradi superiori il ferro nemico in fuori della vostra linea di 3.ª vibrandogli un filo di spada.

Osservazioni.

Tanto le fianconate che il riportare si possono ancora chiamare mezzi legamenti giacchè in effetto ognuno di questi movimenti costituisce la metà di un legamento di spada.

Per essere i medesimi movimenti di graduazione non si possono eseguire che nelle parate d' appoggio, e nell' eseguirli non si deve mai staccare l'uno dall' altro ferro.

Del legamento di spada.

Quest' azione si può eseguire in tutte le posizioni, tanto sulle parate, che sugli attacchi, quando i due fioretti siano tenuti ben in linea colle regole seguenti.

Legamento di quarta.

Col doppio-forte del vostro ferro imprigionerete il doppio debole di quello dell' avversario, e mantenendo sempre il pugno di 4.ª farete descrivere alla vostra punta un intiero giro attorno al fioretto nemico, dal di fuori al di dentro della linea del medesimo, in modo da ritornare alla posizione da cui siete partito (quarta) senza perdere per nulla la superiorità dei gradi e di quì con appoggio ed elevazione di pugno vibrerete il colpo.

Questo movimento va eseguito molto stretto e possibilmente colla sola articolazione del polso senza muovere il braccio dalla linea direttrice.

Legamento di terza.

Il legamento di 3.ª si eseguisce colle stesse regole del legamento di 4.ª girando attorno al fioretto nemico, dal di dentro al di fuori invece che dal di fuori al di dentro, trasportando con appoggio la punta dell' avversario in fuori del proprio lato destro e partendo a-fondo con elevazione di pugno.

LEGAMENTO DI MEZZO-CERCHIO E SECONDA.

I legamenti della linea bassa si eseguiscono come quelli della linea alta mantenendo il pugno di mezzo-cerchio pei legamenti di mezzo-cerchio e di 2.ª per i legamenti di 2.ª usando sempre il doppio-forte del proprio ferro sul doppio-debole di quello dell' avversario per il giro e deviamento, che rispetto al medesimo viene ad essere dal di dentro al di fuori se è di 2.ª e viceversa se è di mezzo-cerchio.

Dell' intrecciata o contr' attacco e striscio.

Avendo le spade a contatto nella linea di 3.ª o 4.ª e che siano colle punte all' altezza degli occhi si fará una cavazione con le regole già accennate e con la semplice mossa del pugno senza partire a-fondo, dando stantaneamente uno striscio sulla spa-da nemica; in tal maniera l' avversario riceverà un urto col quale gli si farà deviare necessariamente il suo ferro dalla linea dell' offesa e quindi senz' altro gli si vibra il colpo per ferirlo nella parte scoperta.

Esempio. — Essendo le lame nella posizione di 3.ª e che la vostra sia, per graduazione, sottomessa a quella dell' avversario, farete passare la vostra punta sotto il ferro nemico dandogli contempora-neamente uno striscio di quarta.

Lo stesso si eseguisce quando i ferri si trovano nella linea di 4.ª mezzo-cerchio e 2.ª

Qui bisogna avvertire che per il mezzo-cerchio e la 2.ª invece di far passare la punta al dissotto, bisognerà farla passare al di sopra del ferro nemico.

Dello sforzo di spada o disarmo.

Il disarmo si eseguisce quando i due ferri si trovano a contatto sia in 3.ª che in 4.ª e colle stesse regole delle fianconate, colla differenza che nel disarmo bisognerà urtare la spada nemica, strisciandola con forza in più punti, principiando col doppio-forte della vostra spada sopra il doppio-debole della sua, percorrendo la sua lama finchè il vostro forte sia sopra il suo debole, e così dando un tale forte urto sarà facilissimo che voi disarmiate il vostro avversario.

Per più sicurezza bisognerà allontanare la lama nemica dalla linea di offesa affinchè voi possiate liberamente vibrargli la stoccata ove si troverà scoperto.

Tale azione può anche eseguirsi quando i ferri non si trovano a contatto.

Del raddoppio.

Avviene qualche volta che l' avversario invece di parare col ferro un colpo da voi vibrato, lo para col corpo, portandosi con un passo o salto indietro fuori di misura: allora dall' a-fondo stesso in cui vi trovate gli replicherete il colpo venendo in guardia

colla gamba sinistra e ripartendo subitamente a-fondo colla destra: così facendo riacquisterete su lui circa due suole di terreno, spazio bastante per poterlo ancora colpire se avesse fatto un solo passo indietro, e che d' altronde può aumentare mediante più raddoppi, quanti ne bastano per colpire l' avversario.

È però bene di non eseguirne più d' uno o tutt' al più due; e quando accade che l' avversario faccia due o tre passi indietro è meglio fermarsi onde scrutarne le intenzioni.

Nel raddoppio si può eseguire qualunque operazione di attacco.

Del salto indietro.

Presentandosi il caso di essere troppo sotto misura, per essere partiti contemporaneamente a-fondo, o per aver troppo marciato, si fa uso del *salto indietro.*

Dall' a-fondo stesso, facendo forza colla gamba destra, che è piegata, portare tutto il peso del corpo sulla sinistra, nello stesso tempo il piede dovrà venire a porsi a quattro dita dietro al sinistro, il quale abbandona il suo posto per portarsi a due suole dietro al destro nella posizione di guardia.

Questo movimento va fatto in un sol tempo senza strisciare, nè tanto scostarsi dal terreno per non perdere l' equilibrio ed abbandonare la linea diret-

trice dei piedi, la quale va esclusivamente conservata con quella della spada.

Dei coupè.

I coupè (cavazioni sopra le armi), sono azioni derivanti dalla scherma Francese, poco adoperati nel nostro metodo, stante la conformazione delle lame più lunghe e meno flessibili di quelle Francesi.

S' adoperano però qualche volta e con buon successo nella linea alta, tanto d' attacco che di risposta e specialmente quando si è sotto misura ove non giuoca più la cavazione.

Coupè di quarta.

Sopra l' attacco di 3.ª (1) dell' avversario si fa passare il proprio ferro in 4.ª passando la lama sopra la punta di quello del nemico, slanciando nel partire a-fondo, la propria punta dall' alto in basso al petto del medesimo, con elevazione di pugno ed opposizione di 4.ª Per il passaggio del ferro da una linea all' altra, sopra la punta del ferro nemico, non fa duopo muovere nè il corpo nè il braccio, ma si deve eseguire il coupè colla sola articolazione del polso, drizzando in alto la lama, appena quel tanto che basti per oltrepassare la punta del ferro nemico senza urtarla.

(1) L' attacco richiesto per l' esecuzione dei coupè dev' essere ben marcato, colla punta all' altezza almeno della testa ed il braccio piegato.

Quando si è sotto misura, epperciò già colle braccia piegate, per eseguire questo colpo si può fare uso di tutti i mezzi possibili anche del piegamento del busto indietro necessario per lo slancio ond' abbisogna la punta nell' esecuzione del detto colpo.

Coupè di terza.

L' esecuzione dei coupè di 3.ª non è per nulla differente a quella del coupè di 4.ª se togliamo la linea di 3.ª in cui esso va eseguito invece di quella di 4.ª

È chiaro che detto coupè va eseguito sull' attacco di 4.ª e colle regole sovraccennate.

Osservazioni.

Tanto per utilità che per esercizio, un istruttore farà ripetere all' allievo tutte le operazioni, dopo fatte di piè fermo, col passo avanti ed indietro, giacchè tutte, tanto parate che azioni d' attacco, si possono eseguire contemporaneamente a' detti passi.

Per i copertini e le fianconate spiegherà di fare nel passo il movimento intero, in modo che giunto alla giusta misura non ci sia più che da tirare un filo di spada; che detti passi vanno fatti con velocità, piuttosto corti nell' andare avanti e lunghi nel portarsi indietro e con molta circospezione per non venir soggetti ad essere colpiti in tempo.

Per gli strisci ed i tocchi di aver cura di dare i medesimi nel tempo stesso che si fa il passo tan-

to avanti che indietro per poter partire subito dopo a-fondo approfittando del deviamento del ferro nemico.

Per i fili, di non perdere il contatto del ferro nemico; e per le cavazioni di eseguirle sul passo, riducendole così, giunti in misura, a tante botte dritte.

PARTE IV.

Del tempo in Generale.

Nella scherma il tempo è quel momento favorevole che si sceglie per agire sopra l'avversario quando questi si trova momentaneamente disordinato.

Ogni azione richiede un tempo, due per una finta, tre per due finte, e così di seguito.

Ogni azione benchè semplice tirata da fuori misura richiede due tempi, uno per il passo e l'altro per la botta.

Infatti se di due avversari, uno fa un' azione di finta e l'altro sulla finta tira una botta dritta, il secondo arriverà certo un tempo prima dell'altro giacchè l'azione fatta dal medesimo è composta d'un tempo solo, mentre quella dell'altro è composta di due.

Del controtempo.

Il CONTROTEMPO si eseguisce ogni qualvolta che l'avversario dalle lusinghe del vostro attacco si decide tirare un tempo perfetto, ma siccome voi ci andate con astuzia, ovvero di seconda intenzione, glielo renderete imperfetto perchè lo colpirete con un altro colpo di tempo, e questo si chiama CONTROTEMPO.

Esso può eseguirsi in diversi casi, cioè: nel primo caso come qui sopra accennato, che senza incon-

trare il ferro nemico si potrà colpirlo con sparite di corpo sopra il suo colpo vibrato in tempo.

Nel secondo caso, quando nel momento in cui l' avversario farà una finta di tre movimenti, voi lo colpirete eseguendo nello stesso tempo un' altra finta di due movimenti.

Nel terzo caso infine è quel momento preciso di tempo che s' impiega per rendere inutile le azioni in tempo e questo si chiama anche CONTROTEMPO.

Controtempo di contrazione.

Quando l' avversario dalle lusinghe del vostro attacco, tira un colpo in tempo e voi gli andate ad incontrare il suo ferro tirandogli in pari tempo lo stesso colpo, chiamasi CONTROTEMPO DI CONTRAZIONE.

DELLE FINTE.

Finta di cavazione e cavazione o 1 e 2.

La finta è di mostrare di tirare da un lato dell'avversario per colpirlo in un altro, ed in tal maniera è un inganno necessario che si fa sulle parate a cui questi corre; e quando lo avrete messo in moto e disordinato sarà il momento da scegliere per colpirlo.

Dunque *finta di cavazione*, e *cavazione*, vuol dire fingere di tirare una cavazione all' avversario e mentre questi corre alla parata, colpirlo con un' altra.

Detta finta va fatta ben marcata, epperciò facendola bisogna alzare la punta del fioretto sino all'altezza degli occhi del competitore, allungandosi MEZZO-A-FONDO, aspettando il momento che il medesimo corre alla parata, per colpirlo con un' altra cavazione.

Esempio. — Sia l' avversario che attacca in 3.ª voi che gli vedete scoperta la linea di 4.ª e che concepite d' esserne aspettato con una cavazione gliela eseguirete senza andare A-FONDO, ma allungandosi il più che sia possibile, alzandogli la punta del vostro fioretto fino all' altezza degli occhi, in modo di fargli credere che vogliate determinare il vostro colpo in quella linea: egli correrà alla parata ed allora voi prendendo il suo movimento gli eseguirete un' altra cavazione colpendolo così nella linea di 3.ª

Quest' azione inganna la parata di cavazione semplice e può eseguirsi su tutti gli attacchi.

Doppia finta di cavazione e cavazione o 1, 2 e 3.

In quest' azione non vi ha altra differenza dalla qui sopra spiegata finta di cavazione, che questa è composta di tre cavazioni, mentre quella n' era composta di due sole.

L' esecuzione pratica è la stessa, soltantochè invece di partire a-fondo sulla seconda cavazione si parte sulla terza, venendo perciò sempre a colpire nella linea ove si eseguisce la prima finta.

Esempio. — Sia l' attacco in 4.ª voi farete la prima finta in 3.ª correrà l'avversario per parare, e voi non lasciandovi trovare il ferro, caverete una seconda volta, e questa volta in 4.ª non trovando l'avversario il vostro ferro in 3.ª sarà giocoforza che ricorrerà in quarta, onde voi prendendo il tempo su questo passaggio, caverete una terza volta colpendolo in 3.ª cioè nella linea in cui avete fatto la prima finta.

Quest' azione inganna la finta di cavazione e cavazione e può eseguirsi tanto in 3.ª che in 4.ª in 2.ª ed in mezzo-cerchio.

Finta di due cavazioni, e due cavazioni ossia ritornata.

Questa finta si eseguisce colle stesse regole della qui sopracennata finta di 1, 2, 3, aggiungendo però una quarta cavazione, vibrando il colpo dove s'aveva prima l' attacco.

Fa duopo dividere la detta finta alla seconda cavazione battendo il piede destro ed alla quarta vibrando la stoccata.

Finta di terza e colpo di seconda.

L' allievo essendo nell' attacco di 4.ª fingerà una cavazione nella linea di 3.ª e quando il maestro andrà alla parata, l' allievo senza farsi trovare il ferro farà una cavazione di 2.ª facendolo percorrere dalla

linea alta alla linea bassa al di fuori di essa voltando il pugno come si è già descritto nella botta di 2.ª

Finta di filo e cavazione (1).

Trovandosi i due ferri nell' attacco di 3.ª e che il maestro abbia il pugno un poco basso ad un grado inferiore al ferro dell' Allievo, questi fingerà di vibrargli un filo di spada in 3.ª trovando spazio opportuno per colpirlo, e quando il maestro parerà colla ceduta semplice di 3.ª per acquistare i gradi, allora l'allievo senza verun indugio dal simulato filo di spada, farà una cavazione nella linea di 4.ª vibrando con questa la stoccata.

Finta di filo e coupè.

Questa finta si eseguisce colle stesse regole della quì sopra descritta finta di cavazione colla sola differenza che invece di fare la cavazione sotto il ferro del maestro, si fa sopra la punta del medesimo.

Finta di filo cavazione e cavazione. o uno e due.

Questa finta si eseguisce colle stesse regole della finta di filo e cavazione, aggiungendo però a questa un' altra cavazione e vibrando nello stesso tempo la stoccata.

(1) Al luogo della cavazione si potrà sostituire MEZZA cavazione ossia TAGLIATA SOTTO IL PUGNO.

Finta di filo due cavazioni e cavazione o 1, 2 e 3.

Si eseguisce nello stesso modo della sopracennata finta di filo e 1, 2, aggiungendo a questa una terza cavazione e vibrando contemporaneamente la stoccata.

Finta di doppia cavazione o controcavazione.

Questa finta si eseguisce quando il maestro invece di fare una parata semplice sulla prima cavazione dell' allievo, ne fa una di contro, ed a tal uopo bisognerà ingannarla con una *controcavazione.*

Esempio. — Essendo i due ferri nell' attacco di 3.ª l' allievo farà la prima cavazione e vedendo che il maestro invece di parare semplice di 4.ª para col contro di 3.ª lo ingannerà facendo circolare la punta del suo ferro sotto quello del maestro, passando di bel nuovo alla linea di 4.ª con una *controcavazione* vibrando con questa la stoccata.

Finta di controcavazione e cavazione.

Questa finta si esegusice colle stesse regole della qui sopracennata finta di controcavazione, aggiungendo però a quella un' altra cavazione.

Esempio. — Come abbiamo già descritto per la *finta di controcavazione* lo stesso diremo per la *finta di controcavazione e cavazione* colla differenza però

che il maestro avendo parato anche la seconda cavazione dell' allievo colla parata semplice di 4.ª questi lo ingannerà eseguendo una cavazione di 3.ª e vibrando la stoccata.

Finta di controcavazione, cavazione e cavazione.

Si eseguisce colle stesse norme della finta precedente, aggiungendo un' altra cavazione qualora il maestro parerà anche la 3.ª con una parata semplice e così l' azione dell' allievo terminerà nella linea di 4.ª

Allorquando il maestro pari anche la cavazione di 4.ª l' allievo lo ingannerà eseguendo un' altra cavazione di 3.ª e ciò chiamasi *finta di controcavazione* e 1, 2 e 3.

Finta di controcavazione e contro cavazione (1).

Essendo i due ferri coll' attacco di 4.ª l' allievo e seguisce la prima cavazione di 3.ª il maestro parerà con un contro di 4.ª quello lo ingannerà con una *controcavazione* come abbiamo gia descritto più avanti, avendo il maestro parato anche questa con la parata semplice di 3.ª l' allievo eseguirà una finta di cavazione di 4.ª, il primo parando con un contro di 3.ª il secondo lo ingannerà nuovamente con una controcavazione di 4.ª vibrando la stoccata.

(1) Questa finta si eseguisce soltanto per far sciogliere il pugno all' allievo perchè rarissime volte si dà il caso che possa succedere in assalto

Avvertimento.

Tutte le suddette finte si possono anche eseguire marciando e si faranno, in questo caso, precedere da una finta di filo.

In tutte le suddette operazioni di finte, bisogna che l' allievo abbia sempre i gradi inferiori al suo avversario; epperciò il maestro deve sempre dare all' allievo l' attacco con quelle regole dovute affinchè gli possa facilitare l' esecuzioue di tali finte.

Bisogna ancora che si lasci scoperto quella parte ove vuole che l' allievo lo colpisca, proporzionando la velocità delle parate e risposte colla velocità dello stesso. Nel pari tempo bisogna che il maestro abbia un colpo d' occhio finissimo onde conoscere stantaneamente i difetti che può acquistare l' allievo in tali operazioni per poterli all' istante correggere, e che tali difetti non divengano inveterati, perchè difficili sarebbe il poterli togliere.

Perciò io ritengo che sia cosa necessaria il non far progredire l' allievo se prima non ha eseguito con esattezza gli altri movimenti.

Infine tutte le volte che il maestro vorrà far precedere alle finte un filo di spada, dovrà dare in qualunque attacco i gradi inferiori del suo ferro tenendosi scoperto dalla parte dell' attacco.

Combinazioni di finte che si possono eseguire dalla linea bassa alla linea alta cioè dalla terza alla seconda.

Finta di filo di terza e botta in seconda.

Essendo i ferri a contatto nell' attacco di 3.ª e che l' avversario abbia i gradi inferiori al vostro ferro, voi gli fingerete un filo di spada di 3.ª se esso si opporrà colla parata di 3.ª allora lo ingannerete eseguendo una cavazione di 2.ª facendo passare la vostra spada attorno a quella dell' avversario dall' alto in basso girando il pugno di 2.ª per colpirlo nella linea bassa.

Finta di seconda e colpo di terza.

Trovandosi i ferri nell' attacco di 3.ª voi eseguirete una finta di 2.ª facendo passare la vostra spada dall' alto in basso; se l' avversario si opporrà colla parata di 2.ª voi lo ingannarete eseguendo un' altra cavazione facendo passare il ferro dalla linea bassa alla linea alta al di fuori vibrando così il colpo in 3.ª

Qualora l' avversario si opporrà ancora alla parata semplice di 3.ª voi aggiungerete una terza cavazione: di seconda, allora questa cavazione verrà chiamata finta di 2.ª 3.ª e colpo di 2.ª oppure per brevità, 1, 2 e 3, di 2.ª

Finta di ritornata.

Questa finta si eseguisce come la precedente, aggiungendo però una quarta cavazione, cioè sulla parata di 2.ª che farà l'avversario ed allora voi lo colpirete in 3.ª.

Finta di seconda e terza controcavazione di terza.

Questa finta si eseguisce come l'accennata finta di 2.ª e 3.ª collà differenza che se l'avversario invece di parare 3.ª dopo d'aver parato 2.ª parerà 4.ª voi gli ingannerete questa parata eseguendo una controcavazione di 3.ª.

Finta di seconda e terza controcavazione terza colpo in seconda.

Qualora l'avversario si opporrà ancora alla parata di 3.ª allora voi gl'ingannerete anche la 3.ª eseguendo una cavazione di 4.ª e colpendolo in questa linea.

Finta di cavazione di quarta e tagliata sotto il pugno ossia mezza cavazione.

Trovandosi i ferri nell'attacco di 3.ª voi eseguirete una finta di cavazione in 4.ª l'avversario parando la 4.ª voi farete passare la lama dalla linea

alta alla linea bassa circolando sotto il pugno dell' avversario eseguendo così una mezza cavazione.

Finta di cavazione, cavazione e tagliata sotto il pugno.

Si eseguisce come la precedente, aggiungendo però un' altra finta di cavazione prima di eseguire la tagliata.

Colle stesse regole si eseguisce la tagliata sopra il pugno cioè quando l' avversario invece di parare la seconda finta colla 3.ª parerà facendo passare il suo ferro dalla 4.ª in mezzo-cerchio, allora voi eseguirete una mezza cavazione sopra il pugno cioè dalla linea bassa alla linea alta di dentro.

Tutte le suddette finte si possono anche eseguire facendole precedere da un tocco o da uno striscio di spada.

Finta di fianconata di 2.ª e colpo di terza.

Trovandosi i ferri nell' attacco di 4.ª voi eseguirete la finta di fianconata, l'avversario avendo resistito alla finta colla parata di 2.ª voi lo ingannerete facendo passare il proprio ferro dalla linea bassa alla linea alta voltando il pugno e colpendolo nella linea di 3.ª

Finta di fianconata di mezzo-cerchio e colpo in 4.ª

I ferri trovandosi nell' attacco in 3.ª voi eseguirete la finta di fianconata di mezzo-cerchio, l' avversario avendo resitito colla parata di mezzo-cerchio alla finta, voi immediatamente farete circolare il vostro ferro sopra il suo pugno, cioè dal mezzo-cerchio alla 4.ª vibrandogli una stoccata in questa linea.

Legamento di quarta e cavazione di terza.

Essendo i ferri nell' attacco di 4.ª e che il doppio-debole dell' avversario sia sopra la vostra coccia voi eseguirete il legamento di 4.ª l' avversario parando colla ceduta semplice di 4.ª voi eseguirete una cavazione e lo colpirete nella linea di 3.ª

Lo stesso si eseguisce per tutti gli altri legamenti, cioè di 3.ª mezzo-cerchio e 2.ª

PARTE V.

Delle sparizioni di corpo

Cartoccio.

Il cartoccio si eseguisce tirando bene a-fondo la stoccata, avendo totalmente distesa la gamba sinistra e la destra perpendicolare alla linea direttrice, il corpo molto piegato in avanti e sulla linea medesima, il braccio destro inarcato si dovrà tenerlo alto e nella linea di 1.ª col pugno voltato in 2.ª la punta del ferro diretta al petto del competitore, la testa bassa dovendo essere interamente coperta dal braccio destro, la guancia destra contro la spalla dello stesso lato, il petto volto verso la coscia destra e la mammella destra distante dalla medesima di 0m 30 circa, così la schiena si troverà totalmente volta in alto, il braccio sinistro si deve portare in avanti col gomito alquanto piegato in modo da formare un angolo ottuso, appoggiando la mano sinistra sulla coscia destra in modo che stringe la medesima con il pollice disteso dalla parte interna e le altre quattro dita pure distese dalla parte esterna.

Quest' azione dev' eseguirsi con grande esattezza e celerità sopra un' azione qualunque dell' avversario che vi tira nella linea di 3.ª così parerete il suo colpo con un abbassamento di corpo e lo colpiretec contemporaneamente (*Tav.* 5.ª *Fig.* 3 e 4).

Della passata sotto o sbasso.

Lo sbasso si eseguisce tutte le volte che l' avversario vibri un colpo nella linea alta di fuori, ossia in 3.ª così rapidamente voi vibrerete in tempo una stoccata ed aggiusterete il colpo sotto il braccio destro dell' avversario avanzando il piede destro sulla linea direttrice, portando il corpo molto basso ed appoggiando la mano sinistra a terra e sulla linea del piede destro in guisa che il pollice sia rivolto verso il corpo e le altre quattro dite allargate, rivolte verso l' avversario. La mano sinistra deve inoltre servire d' appoggio a tutto il corpo, la testa contro la spalla destra, il braccio destro ben disteso col pugno in posizione di 2.ª dandogli un elevazione tale che risulti più alto della testa; la gamba sinistra dovrà essere ben distesa, lo sguardo rivolto all' avversario.

Quest' azione si eseguisce pure in tempo colla differenza che tirando la stoccata, invece di portare il piede destro avanti si dovrà portare il sinistro indietro, come è accennato nel colpo d' arresto (*Tav.* 5.ª *Fig.* 5. e 6).

Dell' inquarto.

L' inquarto può eseguirsi d' attacco, di tempo e di controtempo.

Su tutti i colpi vibrati dell' avversario nella linea di dentro alta, ossia di 4.ª voi potrete vibrare contemporaneamente una stoccata senza parare quella

nemica; girando soltanto un poco il piede destro in dentro della linea direttrice, il sinistro lo farete descrivere un arco di cerchio al di fuori della suddetta linea di 45 gradi (1) facendo un piccolo salto tenendo sempre il pugno nella posizione di 4.ª dandogli elevazione.

In quest' azione essendo deviato dalla linea direttrice ed avendo portato tutto il corpo fuori di essa, non solamente si è schivato un colpo nemico ma esso verrà colpito da un colpo in tempo (*Tav.* 4. *Fig.* 5.ª e 6).

Dell' intagliata.

L' intagliata si eseguisce all' inverso dell' inquarto, cioè allorquando l' avversario vibri un colpo nella linea alta al di fuori, ossia in 3.ª allora si vibra la stoccata portando il piede destro di dentro della linea direttrice alla distanza di due piedi; il piede sinistro deve star fermo sulla linea medesima, lo sguardo rivolto all' avversario, il pugno nella posizione di 4.ª passando la punta della propria lama nella linea bassa, così colpirete il fianco destro dell' avversario

In tal maniera il vostro corpo viene totalmente allontanato dalla linea direttrice e nel pari tempo colpirete il competitore (*Tav.* 5. *Fig.* 1. 2)

(1) Dico 45 gradi, perchè supposto che voi siate situato dentro una circonferenza e che il piede destro copri il centro di essa inquartando il piede sinistro dovrà tagliare in due parti uguali l'angolo retto, e siccome noi sappiamo che questi è di 90, dunque la metà di esso, che si ottiene inquartando sarà di 45.

PARTE SESTA

Colpi che si eseguiscono e parate nell' attacco di quarta (1).

COLPI.	PARATE.
1. Colpo dritto sul distacco del ferro.	Quarta semplice, prima, mezzo-cerchio seconda e contro di terza.
2. Filo di spada.	Ceduta semplice di quarta, appoggio di quarta, mezzo legamento di 2.ª e contro di 3.ª
3. Copertino e colpo dritto.	Quarta e contro di 3.ª
4. Fianconata o mezzo-legamento di 2.ª o fianconata di 4.ª bassa.	Ceduta semplice di 2.ª ceduta di circolazione di 4.ª contro di 1.ª e contro di mezzo-cerchio.
5. Legamento di spada.	Ceduta semplice di 4.ª e contro di 3.ª
6. Tocco e colpo dritto.	Quarta semplice 4.ª bassa mezzocerchio, prima, 2.ª e contro di 3.ª
7. Stricio e colpo dritto.	Quarta semplice, 4.ª bassa, mezzochercio, prima, 2.ª e contro di 3.ª
8. Coupè.	Terza semplice, 4.ª e contro di 4.ª
9. Cavazione.	Terza semplice mezzo-cerchio, prima e contro di 4.ª
10. Tagliata sotto il pugno o mezza-cavazione.	Quarta bassa, mezzo-cerchio, prima e seconda.

(1) Il maestro darà l' attacco in 4 dando il ferro con i gradi prescritti per ogni azione ed in modo che l' allievo possa con più facilità eseguire le varie azioni.

COLPI.	PARATE
11. Sforzo di spada dalla 4.ª in 2.ª e colpo dritto.	Seconda semplice, 4.ª bassa contro di mezzo-cerchio e di 1.ª e 3.ª bassa.
12. Intreccio di spada ossia cambiamento e striscio.	Terza semplice, seconda e contro di 4.ª
13. Cambiamento di 3.ª e filo di spada.	Ceduta semplice di 3.ª ceduta di circolazione di 1.ª e mezzo-cerchio e contro di 4.ª
14. Cambiamento di 3.ª copertino e filo di spada.	Ceduta semplice di 3.ª ceduta di circolazione di 1.ª e mezzo-cerchio e contro di 4.ª
15. Cambiamento e mezzo-legamento di 1|2 cerchio.	Mezzo cerchio ceduta di 1.ª ceduta di circolazione di 3.ª e contro di 2.ª
16. Cambiamento e legamento.	Terza semplice, ceduta di circolalazione di 1.ª e mezzo-cerchio e contro di 4.ª
17. Cambiamento e sforzo dalla 3.ª in mezzo-cerchio.	Mezzo-cerchio 3.ª bassa e contro di 2.ª

Colpi che si possono eseguire e parate nell' attacco di 3.ª

1. Colpo dritto al distacco del ferro.	Terza semplice, 1.ª mezzo-cerchio e contro di 4.ª
2. Filo di spada.	Terza semplice, ceduta semplice di 3.ᵉ ceduta di circolazione di 1.ª e mezzo-cerchio e contro di 4.ª

COLPI.	PARATE.
3. Copertino e filo di spada.	Terza semplice, ceduta semplice di 3.ª ceduta di circolazione di 1.ª e mezzo-cerchio, mezzo-lega mento di mezzo-cerchio e contro di 4.ª
4. Mezzo-legamento o fianconata di 1[2 cerchio o di 1.ª	Ceduta semplice di 1[2 cerchio e di 1.ª ceduta di circolazione di 3.ª e contro di 2.ª
5. Legamento di spada.	Terza semplice ceduta semplice di 3.ª ceduta circolazione di 1.ª e mezzo cerchio e contro di 4.ª
6. Tocco di spada e colpo dritto.	Terza semplice, mezzo-cerchio, 1.ª e contro di 4.ª
7. Striscio e colpo dritto.	Terza semplice e contro di 4.ª
8. Coupè.	Quarta semplice, 3.ª e contro di 3.ª
9. Cavazione.	Quarta semplice 1.ª mezzo-cerchio, incontrare la spada in 2.ª e contro di 3.ª
10. Tagliata sotto il pugno o mezza cavazione di 4.ª o di 2.ª	Seconda semplice, mezzo-cerchio e 1.ª
11. Sforzo dalla 3.ª in mezzo-cerchio.	Mezzo-cerchio, 1.ª 4.ª bassa e contro di 2.ª
12. Intreccio di spada ossia cambiamento e striscio.	Quarta semplice e contro di terza.
13. Cambiamento di 4.ª e filo di spada.	Ceduta semplice di 4.ª e contro di 3.ª
14. Cambiamento e copertino di 4.ª	Idem Idem
15. Cambiamento e mezzo-legagamento di 2.ª	Ceduta semplice di 2.ª ceduta di circolazione, di 4.ª bassa, contro di 1.ª e mezzo-cerchio.

COLPI.	PARATE.
16. Cambiamento e legamento.	Ceduta semplice di 4.ª e contro di 3.ª
17. Cambiamento e sforzo dalla 4.ª in 2.ª	Seconda semplice, 4.ª bassa e contro di 1.ª e mezzo-cerchio.

Colpi che si eseguiscono e parate nell' attacco di mezzo cerchio.

1. Colpo dritto al distacco del ferro.	Mezzo-cerchio 1.ª, 4.ª bassa e contro di 2.ª
2. Filo di spada.	Mezzo-cerchio, 1.ª ceduta di circolazione di 3.ª bassa e contro di 2.ª.
3. Mezzo-legamento, ossia riportare il ferro dal mezzo-cerchio in 3.	Terza ceduta di circolazione di 1.ª e mezzo-cerchio e contro di 4.ª
4. Legamento di spada.	Ceduta semplice di mezzo-cerchio e 1.ª ceduta di circolazione di 3.ª bassa e contro di 2.ª
5. Tocco e colpo dritto.	Mezzo-cerchio 1.ª e contro di 2.ª
6. Striscio e colpo dritto.	Mezzo-cerchio, 1.ª e contro di 2.ª
7. Cavazione di 2.ª	Seconda contro di mezzo-cerchio e di 1.ª
8. Tagliata sopra il pugno ossia mezza cavazione.	Terza 4.ª mezzo-cerchio e 1.ª
9. Intreccio di spada di 2.ª e colpo dritto.	Seconda e 4.ª bassa e contro di mezzo-cerchio e di 1.ª

COLPI.	PARATE.
10. Cambiamento e filo di spada di 2.ª	Ceduta semplice di 2.ª ceduta di circolazione di 4.ª bassa e contro di mezzo-cerchio e di 1.ª
11. Cambiamento di 2.ª e mezzo-legamento di 4.ª	Ceduta semplice di 4.ª appoggio di 4.ª 1[2 legamento di 2.ª e contro di 3.ª
12. Cambiamento di 2.ª e legamento.	Ceduta semplice di 2.ª ceduta di circolazione di 4.ª bassa e contro di 1.ª e 1[2 cerchio.

Colpi che si eseguiscono e parate nell' attacco di seconda.

1. Colpo dritto al distacco del ferro.	Seconda contro di mezzo-cerchio e di 1.ª e 3.ª bassa.
2. Filo di spada.	Seconda ceduta semplice di 2.ª ceduta di circolazione di 4.ª bassa e contro di mezzo-cerchio e di 1.ª
3. Mezzo-legamento ossia riportare il ferro in 4.ª	Ceduta semplice di 4.ª e contro di 3.ª
4. Legamento.	Ceduta semplice di 2.ª di circolazione di 4.ª e contro di 1[2 cerchio e di 1.ª
5. Tocco e colpo dritto.	Seconda e contro di mezzo-cerchio e di 1.ª
6. Striscio e colpo dritto.	Seconda e contro di mezzo-cerchio e di 1.ª
7. Cavazione di mezzo-cerchio.	Mezzo-cerchio, 1.ª 3.ª e contro di 2.ª
8. Tagliata sopra il pugno dalla 2.ª in 3.ª ossia mezza cavazione	Terza Quarta.

COLPI.	PARATE.
9. Intreccio di mezzo-cerchio e colpo dritto.	Mezzo-cerchio, 1.ª e contro di 2.ª
10. Cambiamento di mezzo-cerchio e filo.	Mezzo-cerchio, 1.ª ceduta di circolazione di 3.ª bassa e contro di 2.ª
11. Cambiamento e mezzo-legamento di 3.ª	Terza ceduta semplice di 3.ª ceduta circolazione di 1.ª e mezzo-cerchio e contro di 4.ª
12. Cambiamento e legamento.	Ceduta semplice di mezzo-cerchio e di 1.ª ceduta di circolazione di 3.ª bassa e contro di 2.ª

Finte da eseguirsi nell' attacco di 4. di due o più movimenti (1).

1. Finta di cavazione di 3.ª e botta in 4.ª ossia uno e due
2. Id. cavazione di 3.ª e coupè di 4.ª
3. Id. coupè e cavazione.
4. Id. coupè e coupè.
5. Id. filo e cavazione.
6. Id. fianconata e botta in 3.ª
7. Id. Id. e cavazione.
8. Id. legamento e cavazione.
9. Id. mezza cavazione e cavazione.
10. Cambiamento e filo di spada.
11. Id. cavazione.

(1) Tutti i colpi semplici precedentemente descritti sono composti di un sol movimento come p. es. botta dritta, filo, cavazione fianconata, legamento ecc. perché il pugno eseguisce un sol movimento; il copertino invece, benchè azione semplice, è composto di due perchè il pugno eseguisce due movimenti come è spiegato a pag. 91 *l' uno e due* sarà di due *l' uno due e tre* sarà di tre movimenti, e così di seguito.

12. Finta mezza-cavazione.
13. Id. di cavazione cambiamento di 4.ª e filo di spada.
14. Id. id. e cambiamento copertino di 4.ª
15. Id. id. ed intreccio di 4.ª
16. Id. id. cambiamento e sforzo di 2.ª
17. Id. id· cambiamento e fianconata di 2.ª
18. Id. id. cambiamento e legamento.

N. B. Tutte le finte si possono eseguire anche nell' attacco di 3.

Finte da eseguirsi nell' attacco di mezzo cerchio.

1. Finta di colpo dritto e cavazione di 2.ª
2. Id. cavazione di 2.ª e cavazione di mezzo-cerchio.
3. Id. filo e cavazione di 2.ª
4. Id. filo e mezza-cavazione.
5. Id. mezza cavazione e cavazione di 2.ª
6. Id. controcavazione.

Finte da eseguirsi nell' attacco di seconda.

1. Finta di colpo dritto e cavazione di mezzo-cerchio.
2. Id. filo e cavazione di mezzo-cerchio
3. Id. cavazione e cavazione.
4. Id. filo e mezza cavazione.
5. Id. mezza cavazione e cavazione di 4.ª
6. Id. controcavazione.

Avvertimento. — Si possono aggiungere a tutte queste finte altre più complicate di tre o quattro movimenti.

Sarebbe cosa superflua il dover descrivere tutte indistintamente le finte che si possono eseguire negli attacchi di 2.ª 3.ª e mezzo cerchio perchè tutte le finte possono essere precedute da un colpo semplice come già abbiamo descritto a pag. 118.

Dividerò per sempre più facilitare la cognizione dell'allievo le innanzi dette finte in quattro lezioni.

La 1.ª comprende tutti i colpi di un sol movimento cioè una finta di filo o cavazione.

La 2.ª comprende tutti i colpi di due movimenti cioè finta di filo e cavazione o finta di cavazione e cavazione.

La 3.ª comprende tutti quei colpi di tre movimenti cioè finta di filo, finta di cavazione e cavazione; di cavazione, cavazione e cavazione ossia 1.ª 2.ª e 3.ª

La 4.ª comprende tutti i colpi di quattro movimenti cioè finta di filo finta di cavazione, cavazione e cavazione; finta di due cavazioni e due cavazioni.

Come si vedrà in appresso.

Finte di filo.

Finta di filo e cavazione.

Id. cavazione e cavazione.

Id. due cavazioni e cavazione.

Id. e di quattro cavazioni o ritornata.

Id. di filo e tagliata sopra il pugno.

Id. due giri o doppia cavazione.

Id. e tagliata sopra la punta ossia coupè.

Id. coupè e cavazione.

Finta di filo coupè e coupè.
Id. e fianconata (1).
Id. e legamento.
Id. ed intreccio di spada.
Id. e finte di pugno.
Id. e sbasso.
Id. ed inquarto.
Id. ed intagliata.
Id. e seconda, seconda e terza, ed uno, due e tre di seconda.

Finte di cavazioni.

Finta di cavazione e cavazione.
Id. due cavazioni e cavazione.
Id. quattro cavazioni.
Id. cavazione e seconda.
Id. cavazione e seconda e terza.
Id. cavazione ed uno, due e tre di seconda.

(1) Si potranno ripetere tutte le analoghe finte di cavazione.

INDICE

DELLE

MATERIE CONTENUTE IN QUESTO VOLUME

INDICE

PARTE PRIMA

Prefazione . . . . . *Pag.* 7
Vantaggi della scherma sugli altri esercizii ginnastici . . . . . » 11
Fisiologia ed igiene sulla scherma . . . . » 14
Cenno sopra i più rinomati trattatisti . . » 25
Della spada . . . . . » 29
Delle qualità che deve avere un giovine per ottenere il brevetto di maestro di scherma. » 31
Avvertimento ai maestri. . . . . . » 34
Della sala di scherma . . . . . » 36
Avvertimento alla gioventù. . . . . . » 37
Norme che debbono seguire gli schermitori a seconda del proprio temperamento e delle proprie fisiche disposizioni . . . » 39
Modo di difendersi più facilmente dai così detti forconatori . . . . . » 42
Delle accademie di scherma e delle norme a seguirsi nel darle . . . . . » *Id.*
Definizione dei termini teorici e frasi usate nella scherma . . . . . » 47

PARTE SECONDA

Nomenclatura del fioretto . . . . . » 61
Del modo d' impugnare il fioretto . . . . » 63
Della linea direttrice . . . . . » 64
Della misura . . . . . » *Id.*

Della posizione del corpo prima di mettersi in guardia . . . . . *Pag.* 65
Seconda posizione . . . . . » 66
In-guardia dalla seconda posizione . . . . » 67
Battuta di piede . . . . . » 68
Marciare avanti. . . . . . » 69
Del retrocedere . . . . . » *Id.*
Mezzo a-fondo . . . . . » 70
A-fondo o botta dritta . . . . . » *Id.*
Rilevarsi in guardia . . . . . » 71
Delle parate. . . . . . » *Id.*

PARTE TERZA

Colpo dritto . . . . . » 75
Del colpo tirato col piede sinistro indietro . » *Id.*
Del filo di spada . . . . . » 76
Della cavazione . . . . . » 78
Delle appuntate . . . . . » 79
Delle rimesse di mano . . . . . » *Id.*
Parata di quarta bassa . . . . . » 80
» *terza bassa* . . . . . » *Id.*
» *d'appoggio.* . . . . . » *Id.*
» *di tocco.* . . . . . » 81
Avvertenze sui tocchi. . . . . . » *Id.*
Parate di striscio . . . . . » 82
Avvertenze sugli strisci . . . . . » 83
Delle parate di contro . . . . . » 85
» *di ceduta* . . . . . » 86
Cedute composte o di circolazione . . . . » 88
Dell' attacco di spada. . . . . . » 90
Dei copertini. . . . . . » 91

Delle fianconate . . . . . *Pag.* 92
Riportare . . . . . » 94
Osservazione sui mezzi legamenti . . . . » 95
Legamenti . . . . . » 96
Dell' intrecciata o contr' attacco e striscio . » 97
Dello sforzo di spada o disarmo . . . . . » 98
Del raddoppio . . . . . » *Id.*
Del salto indietro . . . . . » 99
Dei coupè . . . . . » 100
Osservazioni . . . . . » 101

PARTE QUARTA

Del tempo in generale . . . . . » 103
Del controtempo . . . . . » *Id.*
Controtempo di contrazione . . . . . » 104
Delle finte . . . . . » *Id.*
Avvertimento sulle finte . . . . . » 110
Combinazioni di finte che si possono eseguire dalla linea alta alla linea bassa, ossia dalla 3ª alla 2ª . . . . . » 111

PARTE QUINTA

Del cartoccio . . . . . » 115
Dell' inquarto . . . . . » 116
Dello sbasso o passata sotto . . . . . » *Id.*
Dell' intagliata . . . . . » 117

PARTE SESTA

Colpi che si eseguiscono e parate nell' attacco di 4.ª . . . . . » 119

Colpi che si eseguiscono e parate nell' attacco di 3ª . . . . . *Pag.* 120
id. id. id. id 1[2 *cerchio* . . . . . » 122
id. id. id. id. seconda . . . . . » 123
Finte che si eseguiscono nell' attacco di 4ª di due o più movimenti . . . . . » 124
id. id. id. nell' attacco di 1[2 *cerchio* . . . . . » 125
id. id. id. id. di seconda . . . . . » 125
Finte di filo . . . . . » 126
id. di cavazioni . . . . . » 127

Pag.	linea	ERRATA.	CORRIGE.
23	15	che l' igiene insegna relatmente	che l' igiene insegna relativamente
27	13	morì co grado di maggiore	morì col grado di maggiore
id.	15	Nel 1766 venne pubbllcato	Nel 1766 venne pubblicato
id.	25	in Napoli sulla spadaccia	in Napoli sulla spadancia
28	3	intorno a qaesta	intorno a questa
29	20	stringèndo come, fanno molte volte,	stringendo, come fanno molte volte,
48	7	Cappotto quando	Cappotto significa quando
103	4	Ogni azione richiede	Ogni azione semplice richiede
110	17	difficili sarebbe	difficile sarebbe
114	5	avendo resitito	avendo resistito

TAVOLA I.

1.ª Posizione
Fig. 1.ª

2.ª Posizione
Fig. 2.ª

1.ª Posizione per venire in Guardia
Fig. 3.ª

2.ª Posizione
Fig 4.ª

3.ª Posizione
Fig. 5.ª

4.ª Posizione
Fig 6.ª

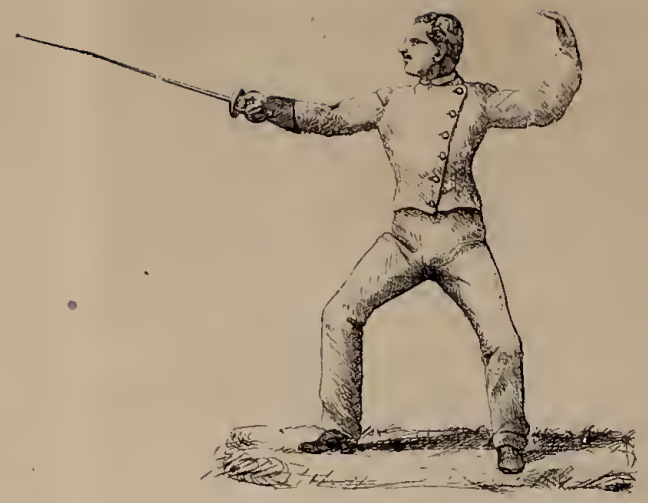
5.ª Posizione o Guardia
Fig. 7.ª

Mezzo a fondo
Fig. 8.ª

TAVOLA II

A Fondo
Fig: 1.

Parata di Terza
Fig: 2ª



Parata di Quarta
Fig: 3ª

Parata di mezzo cerchio
Fig: 4ª

Parata di Seconda
Fig: 5ª

Parata di Prima
Fig: 6ª

Lit Zucchi Ferrara

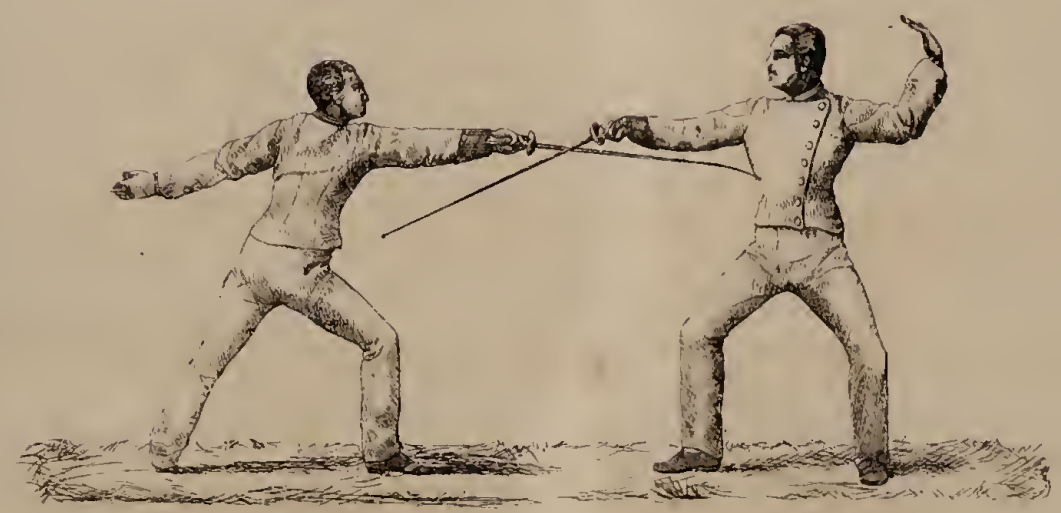
TAVOLA III.

Filo di 3.za o botta di 3.za
Fig. 1.a

Filo di 4.ta o botta di 4.ta
Fig. 2.a

Filo di 2.da o botta di 2.da
Fig. 3.a

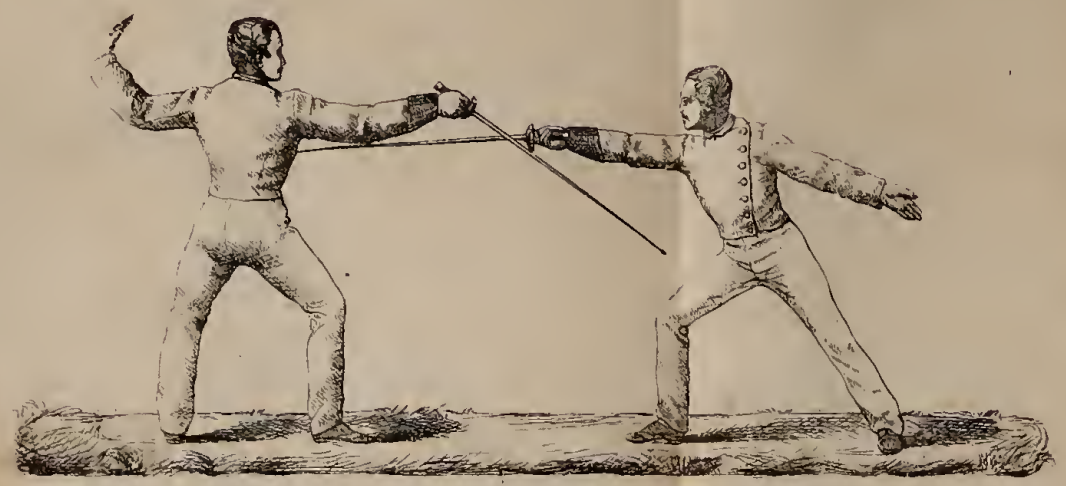
Filo di mezzo cerchio
Fig. 4.a



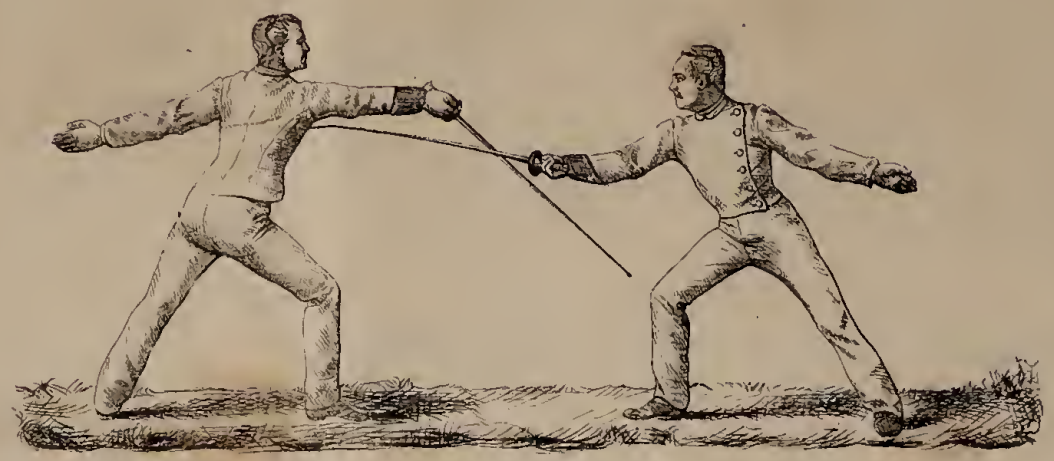
Posizione della Fiaconata
Fig. 5.a di Seconda Fig. 6.a

Lit. Zanichi Parma

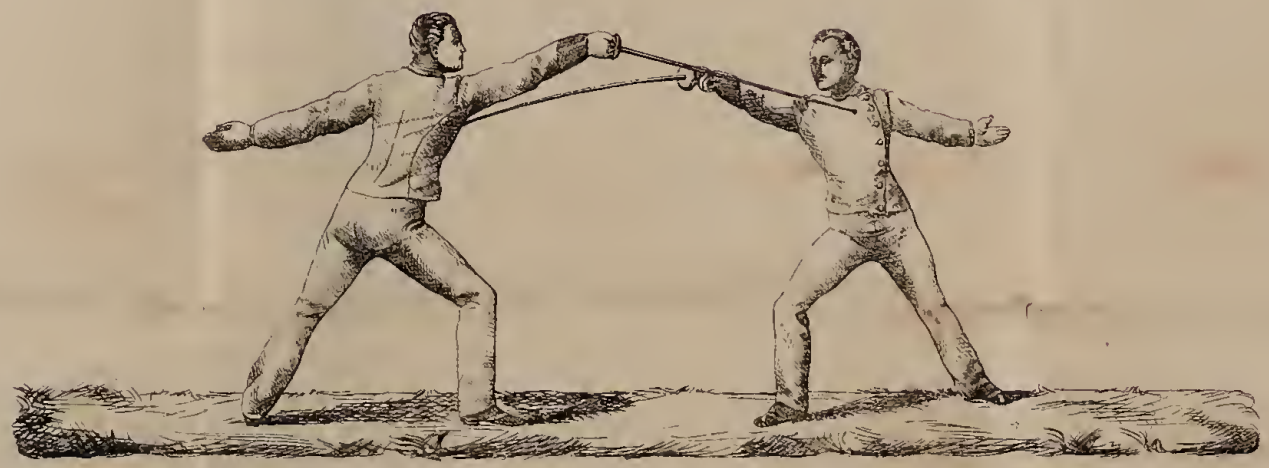
TAVOLA IV



Posizione della Fiancionata di
Fig. 1ª Mezzo cerchio Fig. 2ª



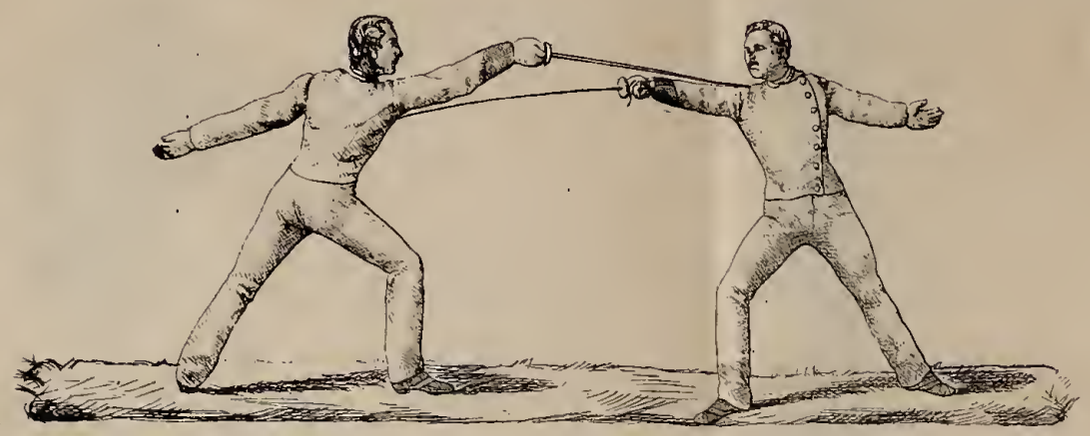
Fiancionata di quarta bassa
Fig. 3ª Fig. 4ª



Posizione dell' Inquarto
Fig. 5ª Fig. 6ª

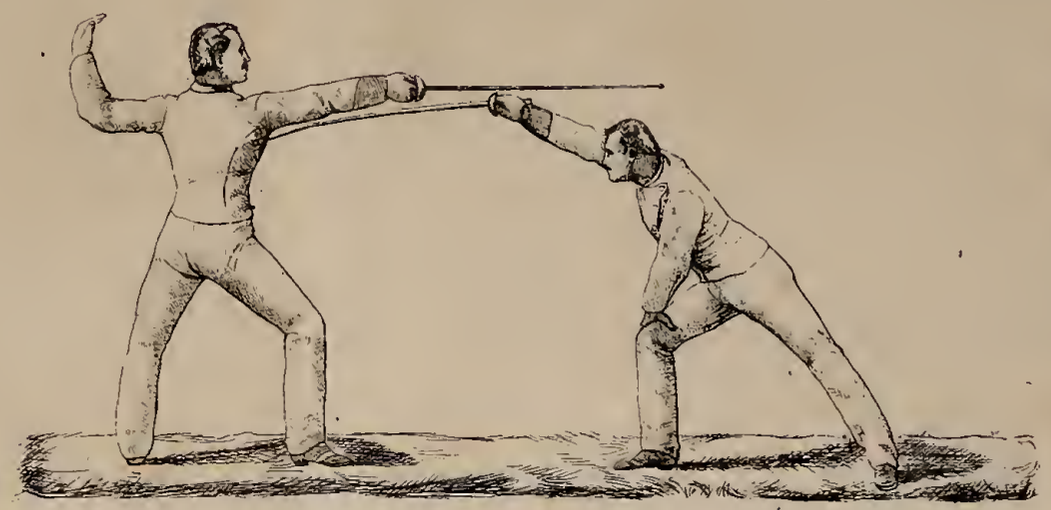
Lit. Zucchi Parma

TAVOLA V



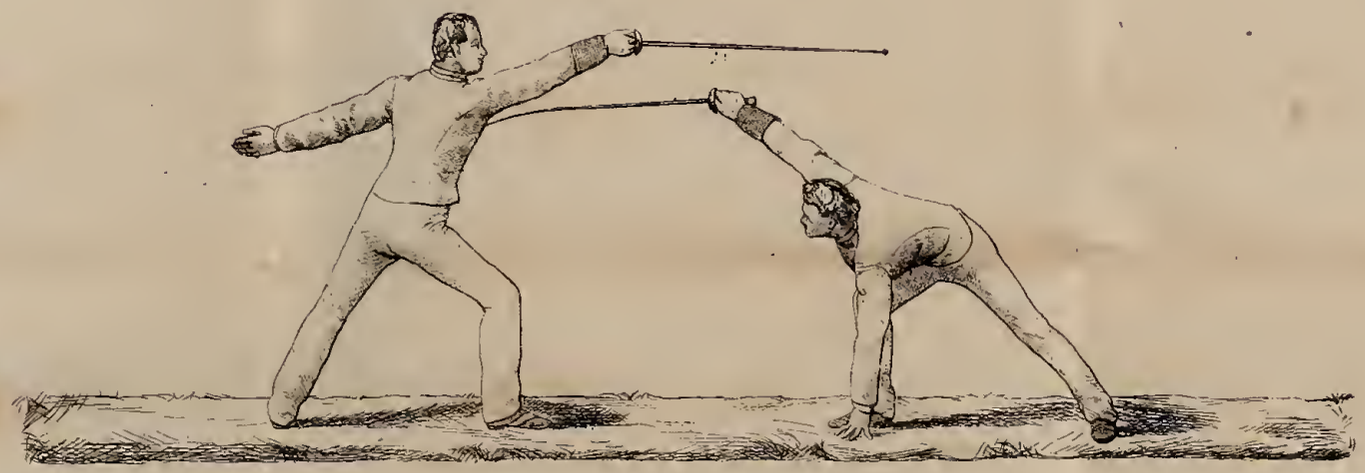
Posizione dell'Intagliata

Fig. 1.ª Fig. 2.ª



Posizione del Cartoccio

Fig. 3.ª Fig. 4.ª

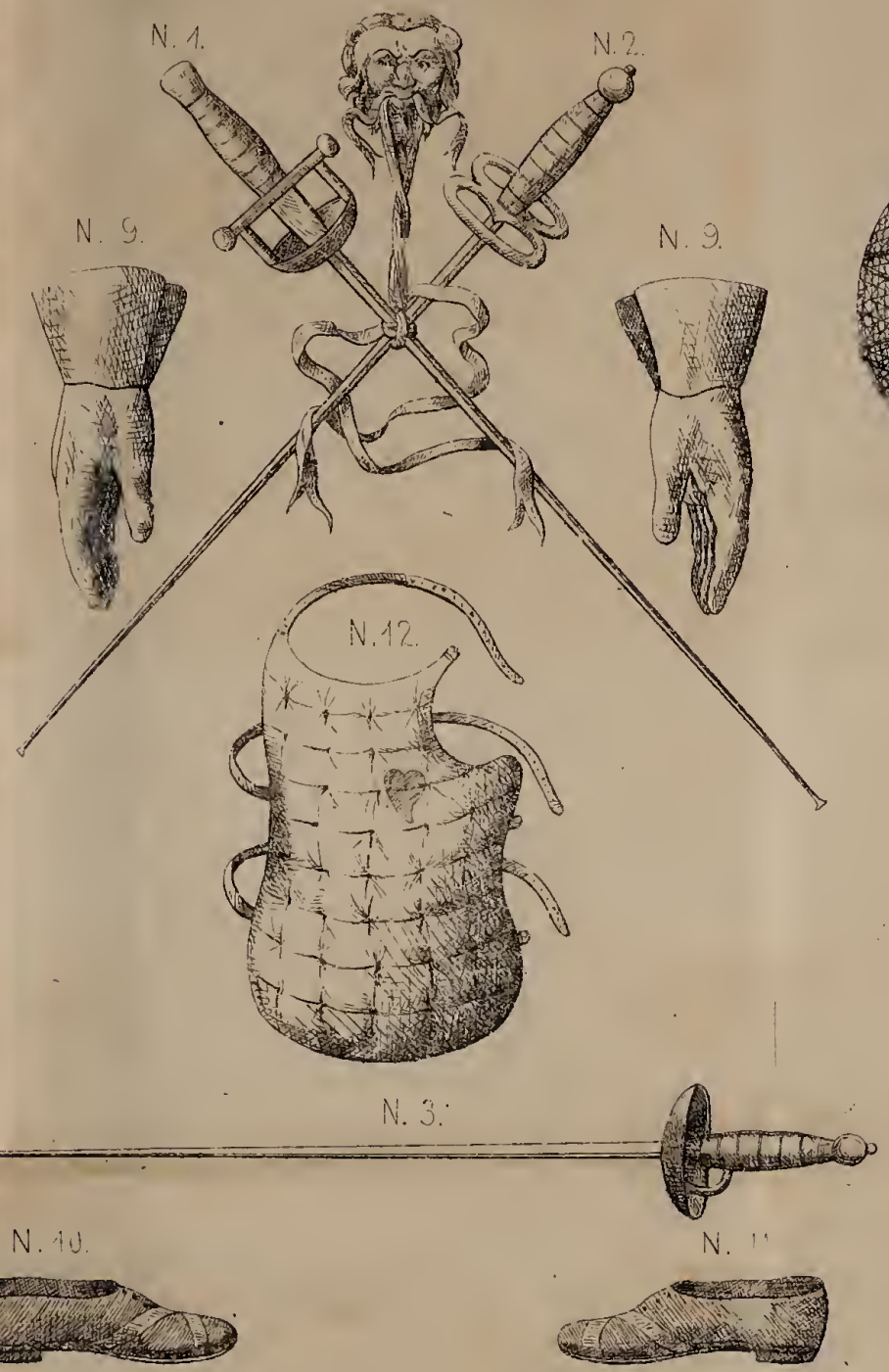


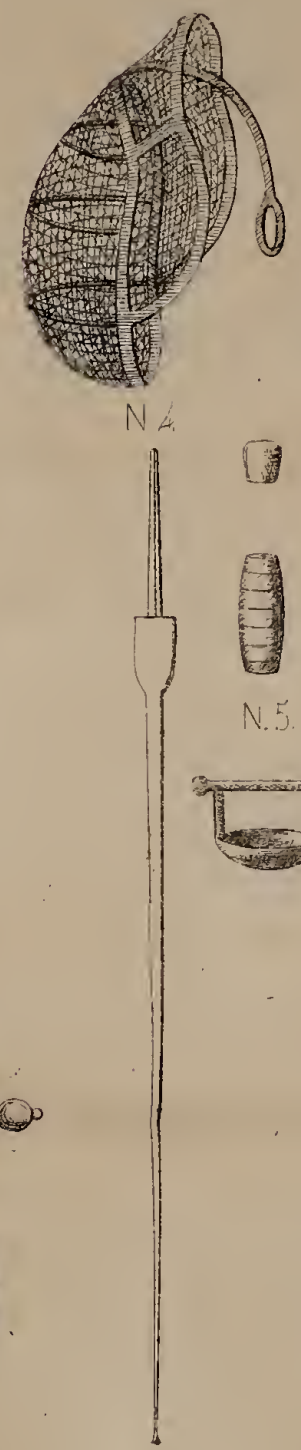
Posizione dello Sbasso

Fig. 5.ª Fig. 6.ª

Lit: Zucchi Parma

TAVOLA VI.





N.1 Fioretto montato alla Napoletana.
N.2. Fioretto montato alla Francese.
N.3. Fioretto montato del giuoco misto.
N.4 Lama alla napoletana.
N.5 Coccia alla napoletana.
N.6 Lama alla francese.
N.7. Coccia alla francese.
N.8. Maschera.
N.9 Guanto con crespina.
N.10. Sandala sinistra.
N.11. Sandala destra.
N.12. Piastrone.

Lit: Zucchi Parma

1352 - 6960